Krótka i łatwa

Szkółka na Fortepian

dla

dzieci i początkujących

według szkoły

LUDWIKA KÖHLER'A

z zastosowaniem

Melodyi Polskich

opracował i ułożył

Zygmunt Noskowski

Dyrektor Warszawsk. Towarz. Muzyczn.

Cena Rs. 2.



WARSZAWA
NAKŁAD FERDYNANDA HÖSICK'A.
Дозволено цензурою Варшава 22 Марта 1894 г.

W drukarni i litogr. W. Grosse w Moskwie.

M.
Farb

28

Krótka i łatwa
Szkółka na Fortepian
dla
dzieci i początkujących
według szkoły
LUDWIKA KÖHLER'A
z zastosowaniem
Melodyi Polskich
opracował i ułożył

Zygmunt Noskowski
Dyrektor Warszawsk. Towarz. Muzyczn.

Cena Rs. 2.

WARSZAWA
NAKŁAD FERDYNANDA HÖSICK'A.
Дозволено цензурою Варшава 22 Марта 1894 г.
W drukarni i litogr. W. Grosse w Moskwie.


BIBLIOTHECA
VNIV. IAGELL.
CRACOVIENSIS

Przedmowa.

Kształcenie muzyczne dziecka stanowi bez wątpienia największą trudność pedagogiczną, łączyć bowiem musi systematyczną naukę, wraz z zachętą i przyjemnością. Same regułki i formułki, ćwiczenia i etiudy nie zdołają rozbudzić fantazyi naszych pociech, a z drugiej znów strony pominięcie systemu, a karmienie młodego umysłu wyłącznie „sztuczkami“ (o co niestety większość rodziców się dopomina, na wielkie utrapienie nauczycieli) szkodliwie na rozwój artystyczny (t.j. techniczny i duchowy) wpływa. Aby więc ułatwić początkującym przejście abecadła muzycznego, a umożliwić nauczycielom to trudne zadanie, łączenia przyjemnego z użytecznem, postarałem się wypełnić istotną lukę w naszych wydawnictwach pedagogiczno-muzycznych, i wysyłam w świat to dziełko, spodziewając się dobrego od stron interesowanych przyjęcia.

Nadmienić muszę, iż wzorując się na znakomitej szkole tak doświadczonego pedagoga, jakim jest Ludwik Koehler, zrobiłem wybór najlepszy, w tem bowiem dziele znalazłem przystępne wytłumaczenie pierwszych zasad muzyki, bez obciążania pamięci dziecka regułami zbyt zawiłemi. Zgadzając się więc na zdanie, iż pewnych zasad winno dziecko nauczyć się wprzód praktycznie, zanim je pozna teoretycznie, zachowałem wyjaśnienia niektóre jak np. o gamach, bez zmiany. — Wiem z doświadczenia, że systemem przyzwyczajenia nie można w muzyce gardzić, w zastosowaniu do dziatwy.

Przygotowanie.

Klawiatura. — Nazwa klawiszów. — Podział na oktawy.

Usiądź w samym srodku przed długim szeregiem klawiszów, które razem wzięte, zowią się klawiaturą. Każdy klawisz oznacza i za uderzeniem wydaje osobny ton, czyli dźwięk; rzęd klawiszów tedy przedstawia nam rzęd tonów, których używamy w muzyce.

Rozróżniamy dwa rodzaje klawiszów: długie i krótkie: białe są długie, czarne krótkie.

Każdy klawisz, jako też ton, który on wydaje, ma swoją nazwę. Białe klawisze mają za nazwę pojedyncze litery alfabetu. O czarnych pomówimy później. Nazwę białych klawiszów zaczynamy od litery *C* i w porządku od lewej ręki ku prawej idą: *D E F G A H*. Po ostatniem *H* idzie znowu *C* i następuje nowy rzęd z dopiero co wymienionych litèr. Takim sposobem od jednego do drugiego *C* przebiegamy całą klawiaturę. Nazwij rzęd liter *C D E F G A H* i na wspak kilkakrotnie.

Te siedem nazw zowiemy pierwotnemi, ponieważ wszystkie inne nazwy klawiszów i tonów od tych pochodzą.

Od jednego *C* do drugiego *C* włącznie, mamy osiem tonów; taki oddział ósmiotonowy zowiemy oktawą.

Zwróćmy teraz uwagę na czarne klawisze; leżą one zawsze po dwa lub trzy razem, tak, że każda gruppa jest rozdzieloną dwoma białemi klawiszami. Wyszukaj wszystkie gruppy dwu i trzy klawiszowe kilka razy. Zauważmy, że zawsze naprzemian po gruppie dwuklawiszowej następuje gruppa trzyklawiszowa. Biały klawisz leżący z lewej strony tuż przy gruppie dwuklawiszowej nazywa się zawsze *C*. Wyszukaj wszystkie klawisze *C*! Uważ dalej że *E* leży zawsze z prawej strony gruppy dwuklawiszowej, (wyszukaj wszystkie *E*); *F* leży z lewej strony trzyklawiszowej gruppy, a *H* z prawej strony tejże gruppy. (Wyszukaj wszystkie *F* i *H*). Tym sposobem *D* znajduje się pomiędzy *C* i *E* w środku między dwoma klawiszami (nazwij wszystkie *D*) *G* i *A* leżą pomiędzy *F* i *H* (wyszukaj wszystkie *G* i *A*).

Pokaż teraz nie po porządku wszystkie następne tony: *A D G C F H E D A E H F C G E C A F D H G E C*. Nazwij teraz jeszcze raz wszystkie klawisze, począwszy od pierwszego *C* z lewej strony, przez całą klawiaturę, i uderzaj je jednym palcem. Spostrzeżesz wtedy: że postępując ku stronie prawej, tony stają się jaśniejszymi, cieńszymi, delikatniejszymi, subtelniejszymi. Nazywamy to: tony stają się coraz wyższymi. Zrób toż samo z nazwaniem i uderzaniem klawiszów, napowrót od prawej ku lewej stronie. I znowu spostrzeżesz, że, począwszy od pierwszego, najwyższego tonu z prawej strony, tony z początku stają się coraz zwyczajniejszymi, później od środka coraz pełniejszymi i większymi, przy końcu zaś lewym będą brzmieć grubo i ciemno. Mówimy wtedy, że tony stają się coraz niższymi. Siedząc więc przed fortepijanem, masz po lewej stronie część klawiatury nazwaną basem, tony zaś zowią się basowymi. Po prawej stronie leży szereg tonów nazwanych dyszkantem albo wiolinem. Ku prawej stronie t. j. ku dyszkantowi idą tony coraz wyżej, ku lewej, ku basowi coraz niżej.

Teraz jeszcze jedno. Odlicz od każdego tonu 8 białych klawiszów po porządku: od *C* do *C*, od *D* do *D*, *E – E*, *F – F*, *G – G*, *A – A*, *H – H* do góry, a potem na odwrót. Policz potem i czarne klawisze w obrębie tych 8 klawiszów odnajdziesz wtedy między dwoma jednobrzmiącymi klawiszami 12 klawiszów. Że zaś nietylko od *C* do *C*, ale od każdego

Nareszcie przypatrzmy się obu systemom linijnym, gdzie podwójne nuty jedne nad drugiemi stoją; są to nuty jednakowego nazwiska w różnych kluczach, oznaczające wszakże też same klawisze; są to właśnie owe niskie tony wiolinowe i wysokie basowe, o których przedtem była mowa. Należy cały system nutowy sobie odpisać, aby umieć napisać go na pamięć: dobry fortepianista musi sobie umieć wyobrazić w myśli całą klawiaturę wraz z podziałem na oktawy.

Uczenie się pierwszych nut klucza wiolinowego.

Przystępujemy obecnie do właściwego uczenia się nut. Najstosowniej zaczynać od środkowych oktaw, ponieważ pierwsze sztuczki zwykle w tym przedziale są pisane t. j. w jedno- i dwukreślnej, w małej i wielkiej oktawie. Wyszukaj je na systemie nutowym i na klawiaturze. Najprzód jednokreślna oktawa

odpisz ją kilka razy, dopóki jej z pamięci dobrze nie napiszesz, zawsze z kluczami, nazwą klawisza i nagłówkiem; jeżeli nazwy już są dobrze w pamięci utrwalone, to niech uczeń weźmie np. następne nuty, nie patrząc na zeszyt, podpisze nazwy tychże nut i t.d.

Po dokładnem wykonaniu tego, każ się przesłuchać i uderzaj każdy dźwięk. Potem napisz z pamięci zadane nuty np *a f d h* i t.d.

Zrób sobie teraz z dźwięków *c d e f g* ćwiczenie palcowe, naucz się go dobrze i napisz w nutach, toż samo z dźwiękami *d e f g a*; i *e f g a h*.

Dajemy tu kilka ćwiczeń w liczbach, które również w nutach należy wypisać. Połóż rękę na 5 białych klawiszach i wyszukaj jakie klawisze odpowiadają następnym liczbom :‖: 1324 3542 :‖: 3123423453454234 :‖: 5453434232314342 :‖: Podwójne kreski oznaczają koniec każdego ćwiczenia, punkty przy nich znaczą, że ćwiczenie należy powtórzyć.

Liczb tych można użyć dla różnych 5ciu klawiszów w oktawie, którą obecnie mamy, a mianowicie między tymi początkowymi i końcowymi tonami. Liczby jednakowo stosują się do lewej, jako też do prawej ręki
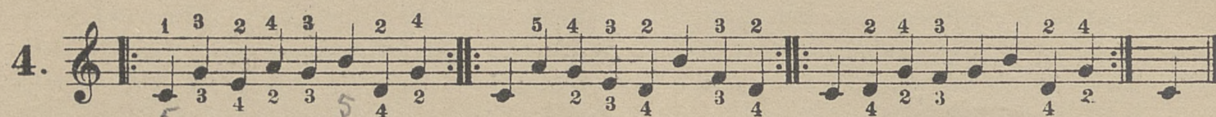
Dajemy tu kilka ćwiczeń w nutach, które przekraczają odległość pięciu klawiszów; przyuczają one palce do rozszerzonych pozycyj. Każdą część należy powtórzyć 15 razy, przytrzymując o ile można pierwszy ton do końca każdej części.

Cyfry powyżej nut są dla prawej ręki, poniżej dla lewej, która gra o oktawę niżej.

Dopiero wtedy gdy każda ręka osobno dobrze zagra z 15 razy, następuje ćwiczenie obydwóch rąk razem

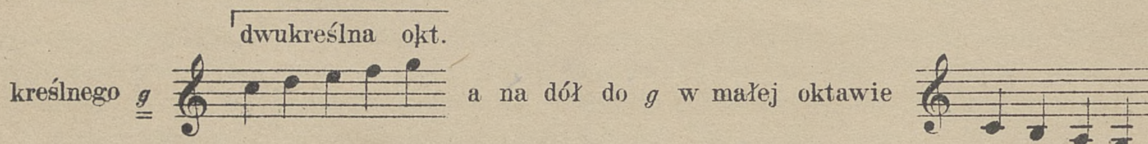
2.

3.
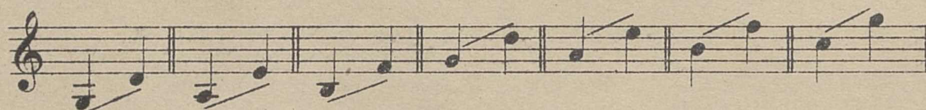


Najużyteczniejszemi są te ćwiczenia, które są najtrudniejszemi i najniewygodniejszemi, trzeba je tedy zauważyć i najczęściej powtarzać.

Ponieważ jest rzeczą pożyteczną i konieczną zapoznać się dobrze najprzód z nutami jednego klucza, przystąpmy tedy do wyuczenia się kilku nut górnych aż do dwukreślnego *g* a na dół do *g* w małej oktawie
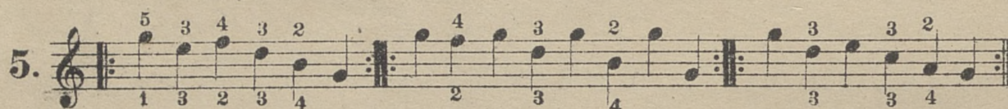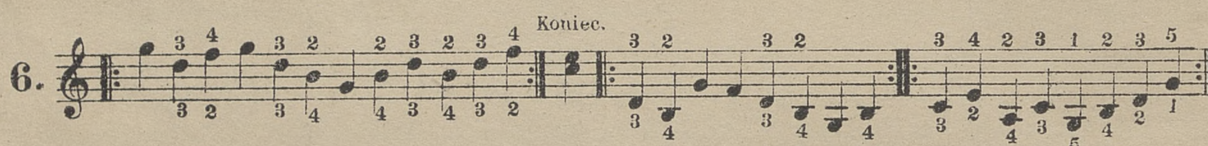


Utwórzmy również kilka pięciopalcowych ćwiczeń w tych pozycyjach;
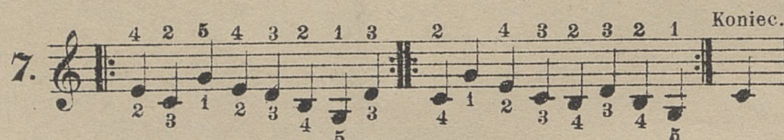


przełożywszy je później z cyfr na odpowiednie nuty np. **12323542 :‖: 3213432454354 32 :‖: 15243123 :‖:** i t.p. więcej według własnej inwencyi i upodobania.

Następne ćwiczenia zawierają wyżej wspomniane tony i nowe przykłady dla rozszerzania palców; tym sposobem tylko stawy staną się giętszymi i zdolniejszymi do biegłości; im bardziej utrudzającem jest ćwiczenie, tem więcej rozwija ono zdolność palców do gry. Celem lepszego rozszerzenia palców, trzeba każdy pierwszy ton ćwiczenia przytrzymać aż do końca.







Pierwsze sztuczki.

Należy każdą ręką z osobna bardzo wolno i dużo razy przegrać, a potem razem, lecz jeszcze wolniej i bez zatrzymywań. Na każdą nutę liczyć jedną z liczb: „raz, dwa, trzy, cztery.“ — Lewą ręką nuty wytrzymać aż do następnej nuty.

8.

W tej sztuczce prawa gra to co było wyżej, tylko lewa inaczej.

9.

Tutaj gra lewa to, co wyżej prawa grała, a zaś prawa to co lewa. Głosy więc, górny i dolny są zmienione i to się zowie „odwróceniem.“

10.

11.

Różne sposoby gry.

Mamy cztery główne sposoby grania, służące do ekspresyi czyli wyrazistości w grze fortepijanowej: gra m o c n a, s ł a b a, w i ą z a n a i o d r y w a n a. Możemy zmieniać grę mocną na słabą odrazu, lub stopniowo; najprzód się nauczmy uderzać mocno lub słabo pewne oznaczone dźwięki.

Dla wyżej wymienionych wyrażeń używają włoskich nazw *forte, piano, legato, staccato.*
mocno, słabo, zwięźle, odrywano.
Słowa *forte* i *piano* w pisaniu skracają często np. ***f*** *(forte)* ***p*** *(piano)*.

Jeżeli tylko pojedyńczy dźwięk ma być mocniej uderzony, to nad lub pod jego nutą piszemy znak < albo >, ʌ lub v. Znak ten nazywa się *marcato* albo *akcentem,* tj. znakiem wyróżniającym, odznaczeniem.

Weźmy teraz poprzednie ćwiczenia, podzielmy je na małe, równe grupy tonów, z których każdy pierwszy ton otrzyma akcent np. i w tym przykładzie i t.d.

Godnem uwagi jest to, że nawet zupełnie niemelodyjne ćwiczenie przez akcent nabiera pewnego powabu. W ten sposób przegrywaj wszystkie palcowe ćwiczenia. Również *forte* i *piano,* rozróżniając dobrze te dwa odcienia, jednak bez przesady, przy spokojnem trzymaniu ręki:
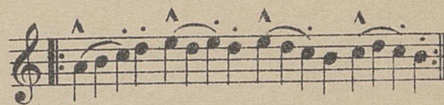
Następuje teraz gra wiązana i odrywana.

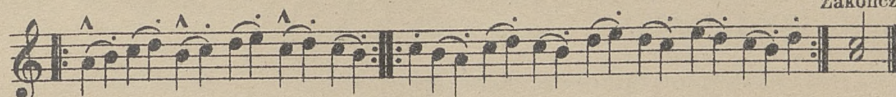
Legato czyli zwięźle graliśmy dotychczas wszystko, a więc głównie idzie obecnie o *staccato,* potem naprzemian *legato* i *staccato*.

Staccato można w dwojaki sposób wykonywać, stosownie do tego czy robimy większe lub mniejsze poruszenia. Większe *staccato* wykonywa się całą ręką, odskakując prędko od uderzonego klawisza przy zupełnie spokojnym stawie ręki. Przy małem *staccato* ręka cała pozostaje w spokoju, tylko palce uderzają. Grajmy naprzód ćwiczenia na wielkie *staccato,* trzymając staw ręki lekko, giętko, uderzając kilkanaście razy każdym palcem, tak aby ton brzmiał krótko, ostro.

Potem toż samo palcem, tylko bez ruchów ręki. — Polecamy powtórzyć *staccato,* wszystkie poprzednie pięciopalcowe ćwiczenia, szczególniej ręką. *Staccato* oznaczamy punktami nad lub pod nutami np. a *legato* zaś łukiem.

Następne ćwiczenia trzeba wystudyjować z całą ścisłością

i dokładnością pod względem przepisanego *legata* i *staccata* 

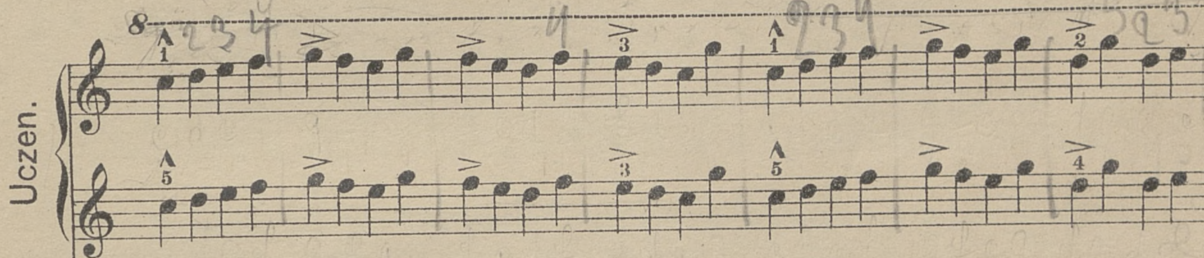


NB. Lewa ręka gra oktawą niżej.

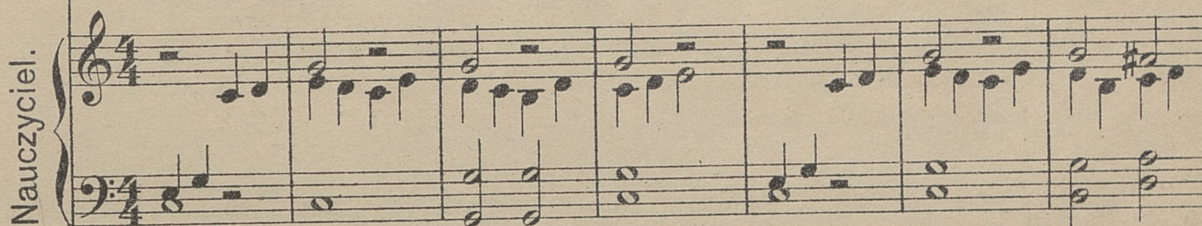
Gdzie przy sztukach żadnych znaków niema, gra się zawsze *legato*.

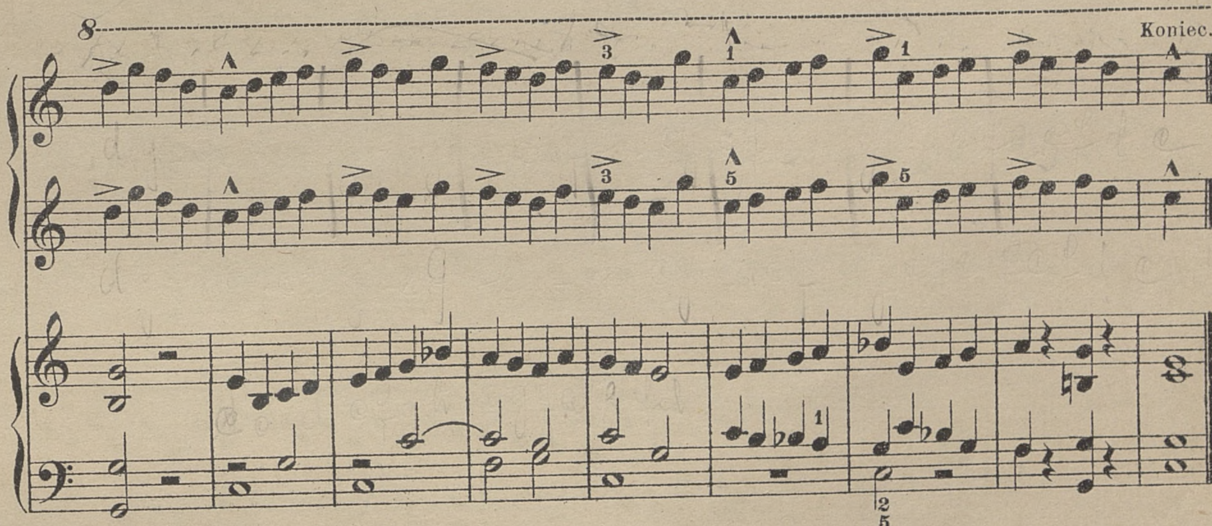
Wprawy na cztery ręce.

Wyucz się następnej sztuczki dokładnie, każdą ręką zosobna, potem obiema, ale przy zawsze dobrym układzie rąk i z dobrem uderzeniem. Obie ręce grają toż samo, tylko znak *8va*-------- ostrzega, że prawa ręka gra oktawą wyżej.



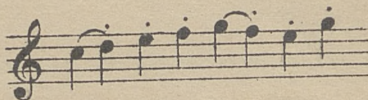
12. Do tego należy poniższe towarzyszenie, które z tobą zagrają, skoro się nauczysz swego.





Graliśmy tedy na cztery ręce.

679

A teraz zagraj to samo *legato* i *staccato*, jak poniżej:  aż do końca. Potem graj cztery tony *legato* i następne cztery *staccato*, zawsze na przemiany. Nakoniec zagraj całą wprawę *staccato*, (zawsze z towarzyszeniem)

Z następującemi wprawami zrób toż samo, co wyżej:

13.

Koniec.

14.

Koniec.

Tu mogą iść naprzemian trzy nuty *staccato*, a trzy *legato*, jako też w końcu wszystkie *staccato*.

15.

Koniec

I w tej sztuce trzeba grać jak poprzednio różne rodzaje *staccata*.

Cokolwiek o gatunkach nut, jako też o ruchu czyli tempie i o takcie.

Długość trwania nut należy tak rozumieć: że jeden dźwięk tyle a tyle czasu więcej, lub tyle a tyle mniej zajmuje niż drugi: to znaczy np. że jeden dźwięk brzmi całą część danego czasu, drugi połowę tylko, trzeci czwartą część, ósmą i t.d. Jeżeli więc na całość danego czasu liczymy 4, to na połowę, liczymy 2, na ćwierć tylko raz, ponieważ cwierć jest znowu połową połowy.

Otóż każda nuta pokazuje nam jaką ona ma wartość, a poznajemy to po owale 𝅝 lub kropce 𝅘𝅥, potem czy owal ma szyjkę lub czy kropka ma raz, dwa lub kilka razy przekreśloną szyjkę np. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅰 i t.d.

Weż teraz kawałek papieru i napisz biały owal 𝅝

Owal 𝅝 jest tak nazwaną całą nutą tj. nutą, która w sobie zawiera czas dwóch połówek, lub czas 4ch ćwiartek. Na taką całą nutę liczymy 2 półnuty, 4 ćwierćnuty i td.

Stosownie do tego czy prędko lub wolno liczymy, zowiemy to ruchem (Ruch po włosku tempo) Z łatwością pojąć możemy, że w oznaczonym tempie ćwierćnuty dwa razy tak prędko liczyć będziemy jak półnuty, te znowu dwa razy prędzej, jak całe nuty; półnuty są o połowę krótsze od całych, ćwierć nuty znowu o połowę krótsze od półnut.

Odpisz teraz cały szereg nut, któreśmy dotąd przeszli w samych całych nutach (z nazwami i oznaczeniem oktaw) o ile można z pamięci, i uważaj na to, aby nuty na linijach stojące były przecięte przez sam środek daną liniją, zaś nuty między linijami były tak pisane, aby do ich brzegów tylko linije dotykały 𝅝 𝅝

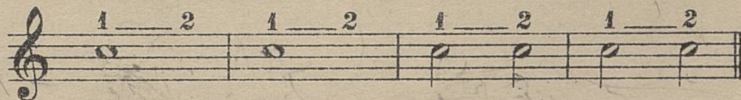
Z pisaniem nut całych na linijach dodanych postępujemy zupełnie tak samo jak z pisaniem na pięciu głównych linijach, robiąc tylko krótkie linijki poziome. Jeżeli do całej nuty dodamy szyjkę, utworzy nam się półnuta 𝅗𝅥 𝅗𝅥 Jest rzeczą zupełnie obojętną z której strony nuty szyjkę piszemy, ale zważać trzeba aby koniec szyjki dotykał końca samej nuty. Szyjka nie powinna się w podobny sposób przedłużać 𝅗𝅥 lub 𝅗𝅥 to oznacza bowiem zupełnie co innego, mianowicie dwie półnuty połączone w jedną t.j. 𝅗𝅥 co zwykle piszemy w ten sposób 𝅗𝅥.

Do każdej z całych nut dopisz teraz szyjki.

Nauczmy się teraz jeszcze pisać ćwierćnuty. Są to czarne kropki z szyjkami 𝅘𝅥 𝅘𝅥 𝅘𝅥 𝅘𝅥.

I tu uważać trzeba aby szyjki dochodziły do samej nuty z boku i nie były przedłużane w podobny sposób.

Uderzmy na próbę jedną całą nutę, licząc przytem dwie połówki, raz, dwa! w równych oddziałach czasu, tak jak wolne a równe uderzenia zegaru

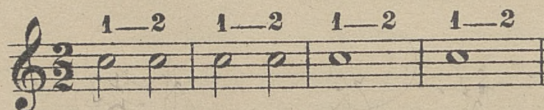


Pojedyncze poprzeczne linije oznaczają koniec całego przedziału czasu. Nazywamy te linije linijami taktowemi, a przedział czasu między jedną a drugą liniją, taktem. Dowiemy się później, że takt w muzyce oznacza równe podziały czasu. Jeżeli w takcie liczymy dwie półnuty, to takt ów nazywamy dwupołówkowym. Piszemy go tak $^2/_2$. Jeżeli liczymy na takt 2, 3 lub 4 ćwierć nuty to będzie to dwu, trzy lub czteroćwierciowy takt, który oznaczamy $^2/_4$, $^3/_4$ lub $^4/_4$ lub ten ostatni C. Te oznaczenia taktu będziemy zawsze pisali przy kluczu w systemie muzycznym.

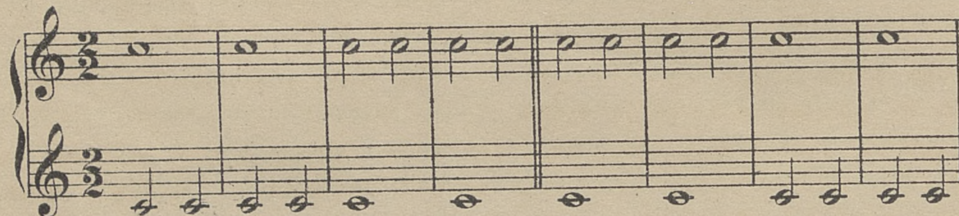
Podwójne linije poprzeczne na końcu oznaczają nam koniec pewnej liczby taktów, które tworzą pewien okres muzyczny, czyli peryjod.

Zagrajmy teraz powyższy peryjod z 4[ch] taktów się składający, każdą ręką osobno, potem razem, lewa ręka o oktawę niżej, licząc przytem równo raz, dwa, i uderzając nogą.

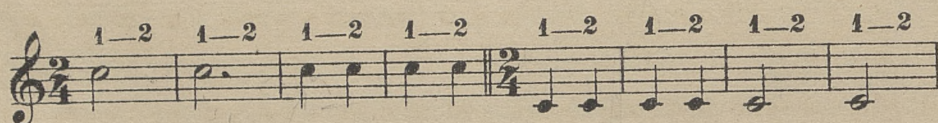
Toż samo zróbmy z następnym peryjodem



Teraz obydwa peryjody razem. Wolno i z dobrym podziałem!



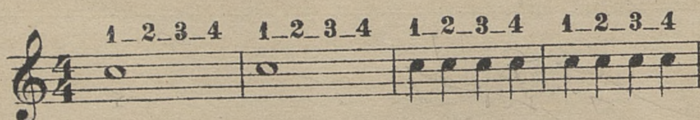
Jeżeli uczeń ten podział dobrze zrozumiał i pojął, to łatwo może teraz zagrać dwie ćwierćnuty na jedną półnutę, bo jeżeli cała nuta ma cztery ćwierćnuty, a dwie połnuty, także 4 ćwierćnuty, to na jedną pół nutę wypadną dwie ćwierćnuty. Przy następnem liczymy równo dwie ćwierćnuty, grając każdą ręką osobno

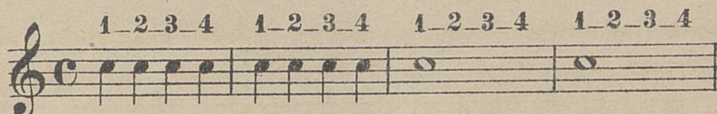


Widzimy tu, że to 2 ćwierciowy takt.

Napisz te dwa peryjody jeden pod drugim, ale tak, aby nuty razem uderzyć się mające stały jedna pod drugą.
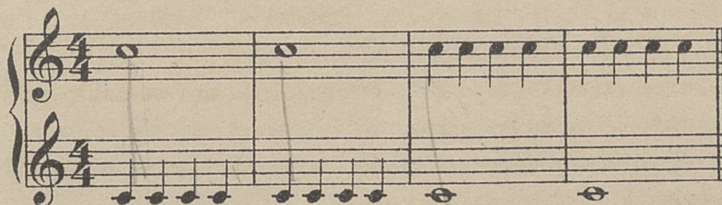
Teraz jeszcze jedna próba! Liczymy 4 ćwierćnuty na całą. Cała nuta ile ma ćwierćnut? Cztery. A więc liczmy równo cztery ćwierćnuty; będzie to czteroćwierciowy takt. Każdą ręką osobno, lewa o oktawę niżej niż prawa.
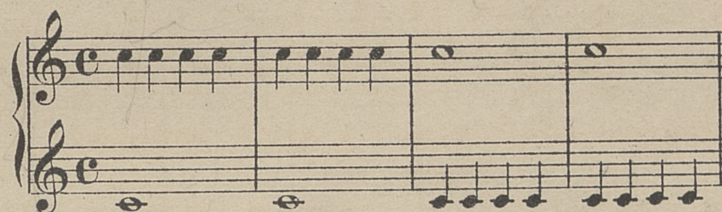




(Należy wiedzieć, że często $4/4$ takt oznaczamy literą C, co też czasami w następnych przykładach i sztukach uczynimy).

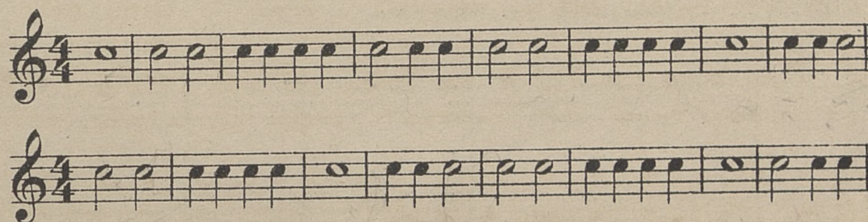
Odtąd nie piszemy żadnych cyfr, niech uczeń to sam uczyni.





Wszystko poprzedzające wyuczymy się teraz na jednym przykładzie, tj. musimy umieć dzielić całe na półnuty, półnuty na ćwierć.

Przypatrz się każdej nucie jaką ona jest i ile znaczy. Każdy przykład każdą ręką osobno, (lewa o oktawę niżej) licz równo naprzód 2 półnuty: t.j. $2/2$ takt. Potem licz 4 ćwierćnuty, będzie to $4/4$ takt.



Napisz teraz obydwa przykłady jeden pod drugim z dobrym podziałem miejsca, lewa zaczyna o oktawę niżej, t.j. od jednokreślnego *c*

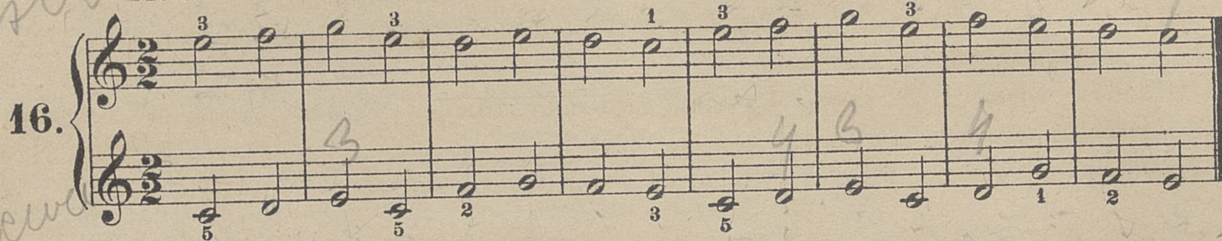
Sztuczki do grania

w kluczu wiolinowym.

W każdym takcie licz dwie półnuty, ale przed zagraniem przeczytaj nuty na głos. Z początku graj zawsze każdą ręką osobno, a potem dopiero uważnie razem i to tak wolno, abyś mógł równo i bez błędu liczyć. Uważaj też dobrze na liczby dla palców, to się zowie: palcowanie.

Moderato. Umiarkowanie.

16.



W tej sztuczce obie ręce nie grają, jak pierwej jednakowo, lecz różne dźwięki.

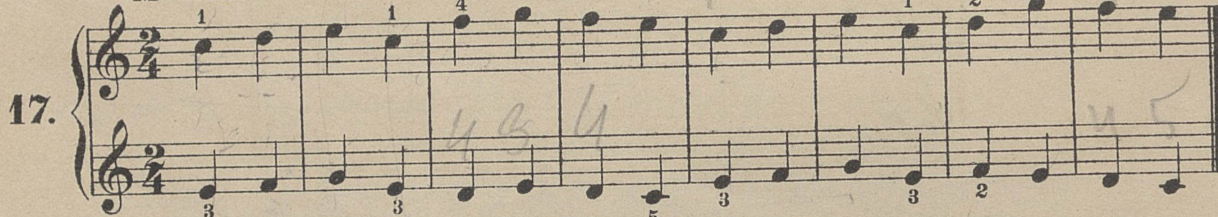
Następnie idzie taż sama sztuczka w odwróceniu t.j. prawa ręka gra to co lewa (ale oktawą wyżej) i odwrotnie lewa to co prawa.

Dla odmiany dajemy tę sztuczkę w ćwierćnutach i w dwućwierciowym takcie.

Liczyć więc trzeba ćwiartki.

Moderato. Umiarkowanie.

17.

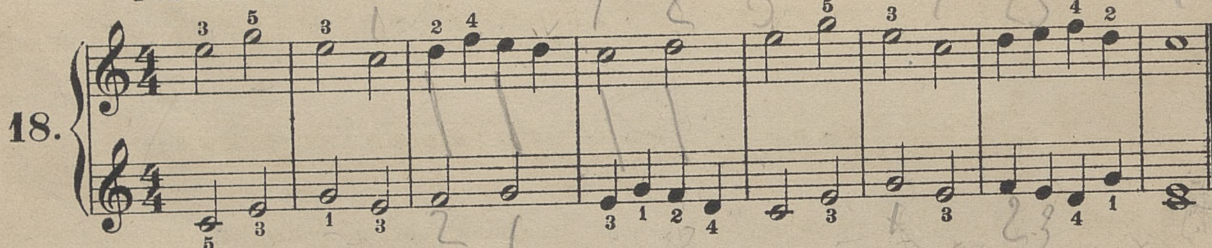


Dotąd mieliśmy nuty jednakowe, więc nie było co dzielić. W następującej sztuczce mamy różne gatunki nut. Powiedz najprzód ile na każdą nutę liczyć należy; — następnie graj osobno każdą ręką, potem razem, lecz spokojnie.

Rachuj cztery ćwiartki.

Poco moderato. Cokolwiek umiarkowanie.

18.
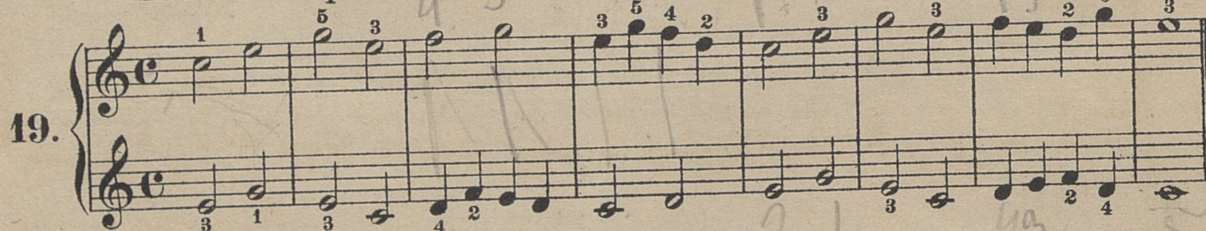


Ostatni dźwięk w lewej ręce jest podwójnym; uderzają się oba dźwięki razem.

Zagraj tak samo w odwróceniu.

L'istesso Tempo. Ta sama prędkość.

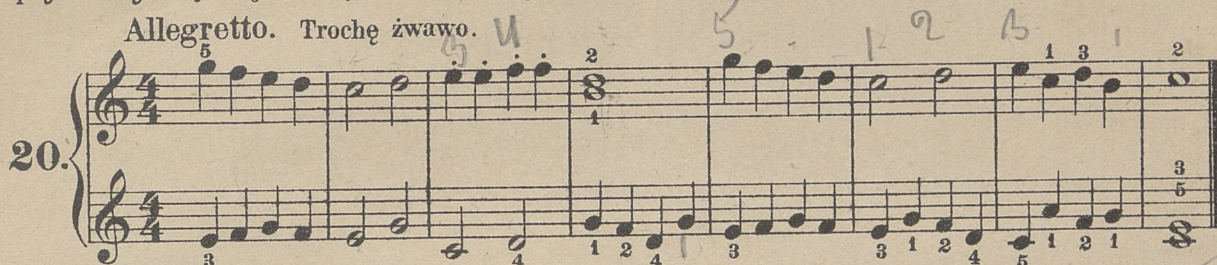
19.



Zapamiętaj mimochodem następną uwagę:
Jeżeli w utworze muzycznym tempo oznaczone jest prędkie, to nie znaczy, że ten utwór masz prędko się uczyć t.j. ćwiczyć! — Uczyć się **w o l n o** potrzeba, dopóki dobrze nie idzie.

Allegretto. Trochę żwawo.
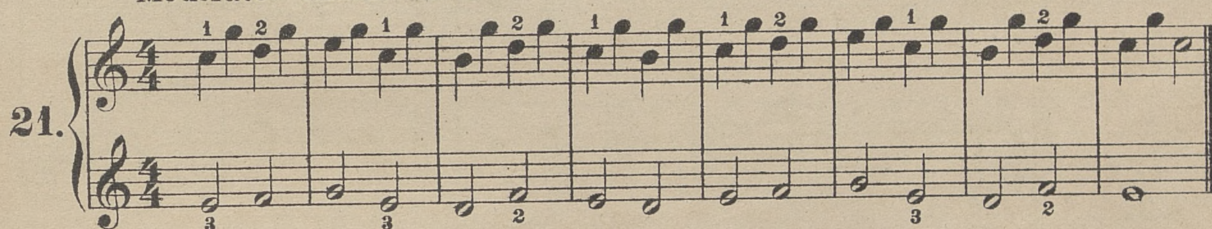
20.



W trzecim takcie stoją kropki nad nutami: a więc graj nuty krótko całą ręką.
Następna sztuczka ma melodyję w lewej ręce, sprobuj wiec zagrać ją trochę mocniej i jaśniej, aniżeli towarzyszącą figurę w prawej ręce.

Moderato. Umiarkowanie.
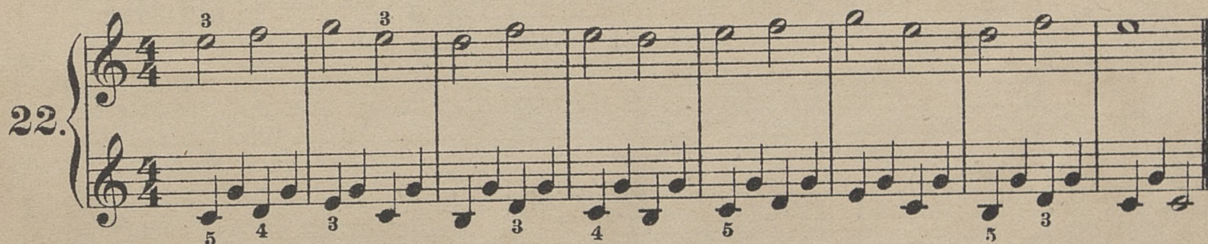
21.



Toż samo w odwróceniu, więc graj mocniej prawą ręką.

L'istesso Tempo. Toż samo tempo.

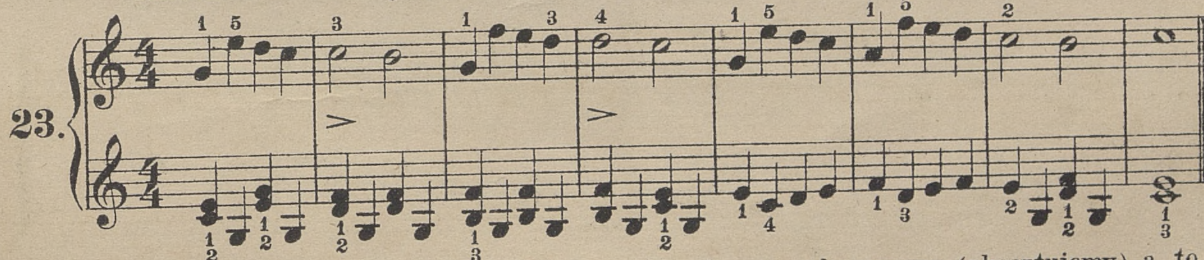
22.



W następującej wprawie znajdziemy niskie nuty t.j. dodane, oraz tony podwójne w lewej ręce.

Andantino. Trochę spokojnie.

23.



Ten ustęp wyjdzie ładnie, jeżeli melodyję w prawej ręce odznaczymy (akcentujemy) a towarzyszenie lewej ręki zupełnie cicho zagramy.

Sztuki na cztery ręce.

W tych sztukach to co się gra na **prawej** (górnej) **połowie** klawiatury zowie się: **Primo**, zaś na lewej (dolnej): **Secondo.**

Poco moderato. Trochę umiarkowanie.

Uczeń.

24.

Nauczyciel.

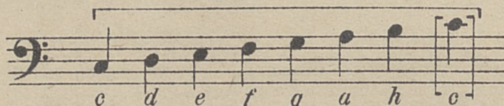
Allegretto. Cokolwiek wesoło.

Uczeń.

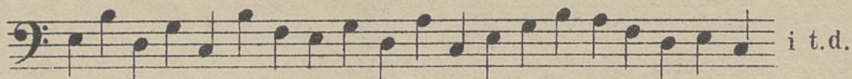
Nauczyciel.

Nuty klucza basowego.

Czas teraz już przystąpić do nut klucza basowego. Przypomnijmy sobie, że nuty basowe poznają się po znaku 𝄢 który na wstępie systemu linijnego jest napisany i zowie się kluczem basowym. Czwarta linija zowie się *F* a to *f* leży w małej oktawie. Pokaż je. Ta oktawa basowa w nutach tak wygląda:
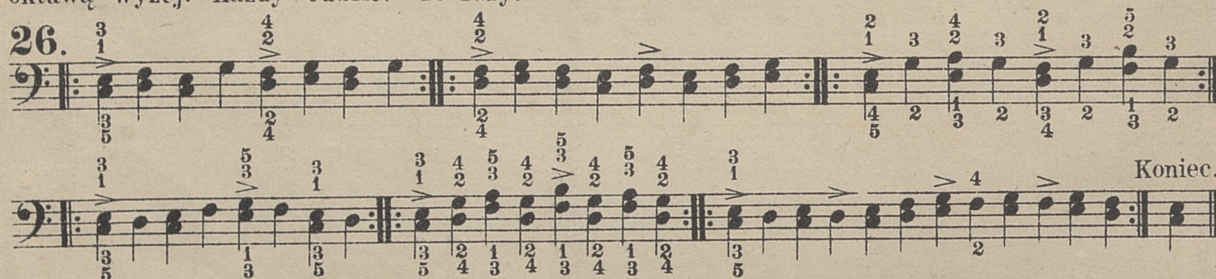


Odpisz teraz kilka razy „małą“ oktawę, potem z pamięci pisząc, klucze, nazwy nut i oktaw. Jeżeli to już gładko idzie, a nuty masz w pamięci, to zrób jak przedtem, pisząc różne nuty naprzemian np.

 i t.d.

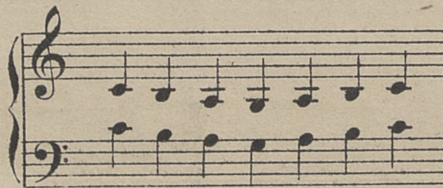
Podpisz z pamięci pod każdą nutą jej nazwę, potem uderz każdy dźwięk odpowiadający nucie. Do tych nut dołączmy jeszcze którą to nutę znajdziemy w jednokreślnej oktawie w kluczu wiolinowym, jako pierwszą dodaną dolną

Napisz sobie teraz kilka ćwiczeń pięciopalcowych na lewą rękę i wypisz je w dopiero co wyuczonej oktawie najprzód dźwięki *c, d, e, f, g,* potem *d, e, f, g, a,* potem *e, f, g, a, h; f, g, a, h, c* np: ‖: 5 4 3 5 4 1 2 4 :‖: 3 5 3 1 2 4 2 1 :‖: 2 3 2 4 3 1 3 5 :‖: 4 3 2 1 3 4 3 5 :‖ Te ćwiczenia mogą służyć i dla prawej ręki.

Grajmy też poniższe wprawy, uderzając podwójne dźwięki równo i zwięźle. Prawa ręka oktawą wyżej. Każdy oddział 10 razy.
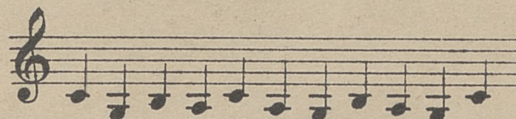


Przypatrując się teraz znanym już nizkim nutom wiolinowym, które się piszą pod pierwszą linią i uderzając takowe, spostrzeżemy, żeśmy uderzali nuty małej oktawy, której właśnie nauczyliśmy się w kluczu basowym. Tu podajemy owe nuty w wiolinie i basie, jedne nad drugiemi

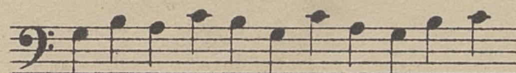


Jest niezmiernie rzeczą ważną znać je dokładnie, aby wiedzieć, jak też same klawisze w dwóch różnych kluczach się piszą.
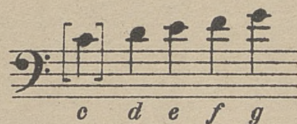
Dla pewności odpiszmy je sobie parę razy. Następne zaś nuty w kluczu wiolinowym, nazwij i napisz w kluczu basowym
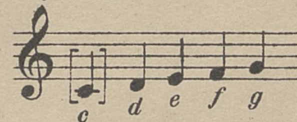


Potem weż nuty
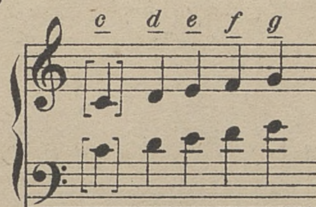


oznacz je i przenieś do klucza wiolinowego, uderzając zawsze klawisze. Teraz jeszcze kilka wysokich nut basowych nad linijami, mianowicie następne:
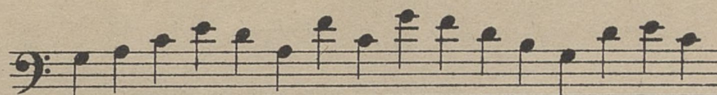


One piszą się w kluczu wiolinowym tak:



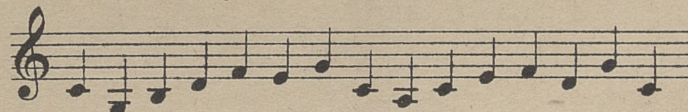
jedne nad drugiemi w ten sposób



Po wyuczeniu się dokładnem na pamięć weż następne nuty
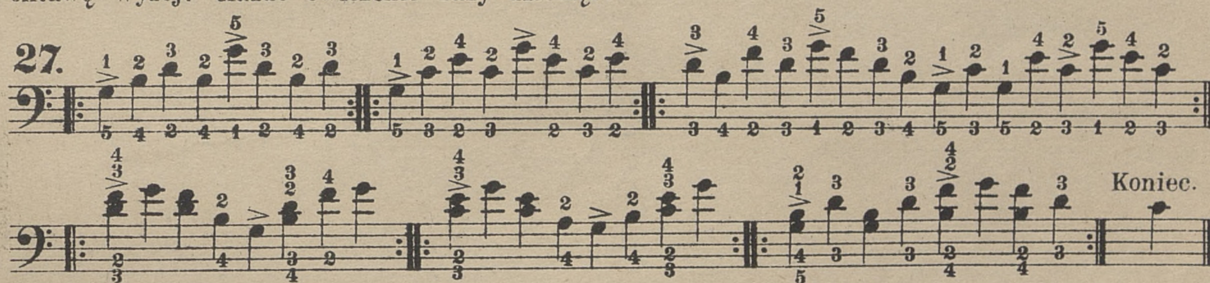


te nuty przełóż do klucza violinowego, i



te zaś wiolinowe przełóż do klucza basowego.

Dajemy znowu parę ćwiczeń na wyuczone nuty w rozszerzonych pozycyjach. Prawa gra oktawę wyżej. Każde ćwiczenie razy dziesięć.



Teraz dla rozrywki dajemy:

Sztuki do grania

w kluczu basowym.

Każdą ręką graj z osobna, a usiądź bardziej na lewą stronę klawiatury, gdyż obie ręce grają w kluczu basowym.

Rachuj półnuty spokojnie.

Moderato. Umiarkowanie.

28.

Skoro już to umiesz, można zagrać na cztery ręce. Dolne dwa wiersze t.j. Secondo gra uczeń. Tempo nieco prędsze:

Primo.

Poco Allegretto. Cokolwiek żwawo.

Nauczyciel.

29.

Secondo.

Uczeń.

Nie daj się wyprowadzić z taktu przez drugą partyję, lecz idź spokojnie swoją drogą i bacz, aby całość dobrze brzmiała.

W następującej sztuczce rachuj ćwiartki.

Moderato. Umiarkowanie.

30.

Un poco più vivo. Trochę żywiej. Primo.

Nauczyciel.

31.

Secondo.

Uczeń.

Allegro. Żwawo.

32.

Toż samo na cztery ręce i *staccato* całkiem zmienione.

Allegro. Żwawo. Primo.

Nauczyciel.

33.

Secondo.

Uczeń.

Sztuki do grania
w dwóch kluczach.

Czas już teraz zacząć grać w dwóch kluczach jednocześnie, tak, aby dla prawej ręki służył klucz wiolinowy, dla lewej zaś basowy. Dajemy tu dla wprawy zupełnie łatwe sztuczki, które, jak wyżej, trzeba każdą ręką z osobna się uczyć.
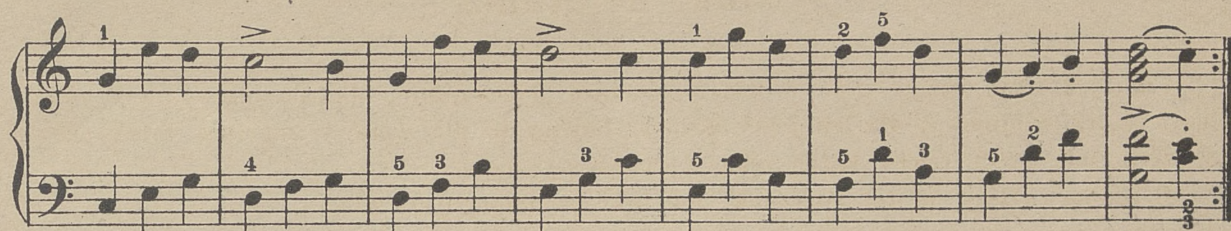
Rachować należy od tej pory tak, jak takt oznaczony przy kluczu.

34.a **Andante.** Spokojnie.

34.b **Andantino.** Cokolwiek spokojnie.

Tu następuje takt trzyćwierciowy. Dotąd grałeś w takcie parzystym (2/4 2/2 4/4) — teraz poznasz takty nieparzyste lub też parzyste trójkowe (6/4 6/8)

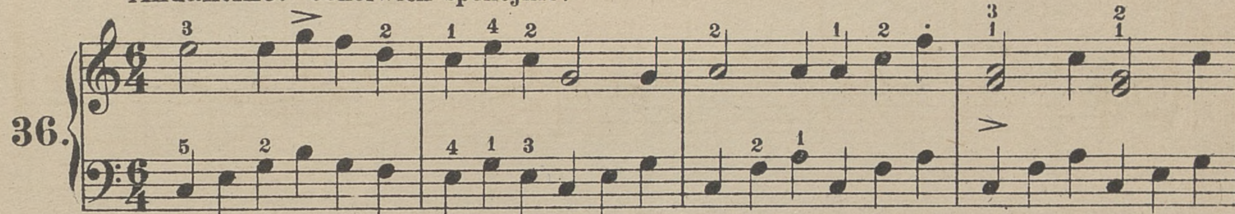
35. **Allegretto.** Trochę zwawo.

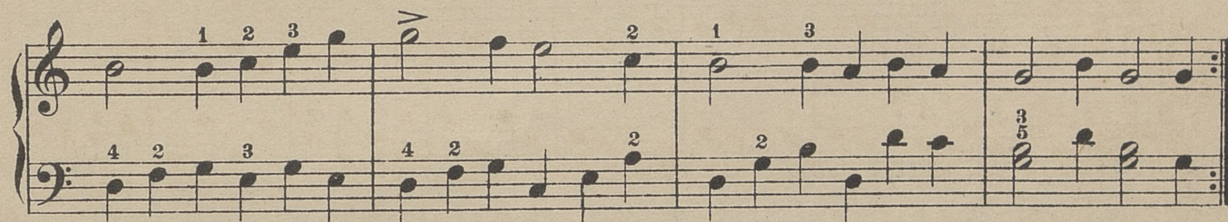


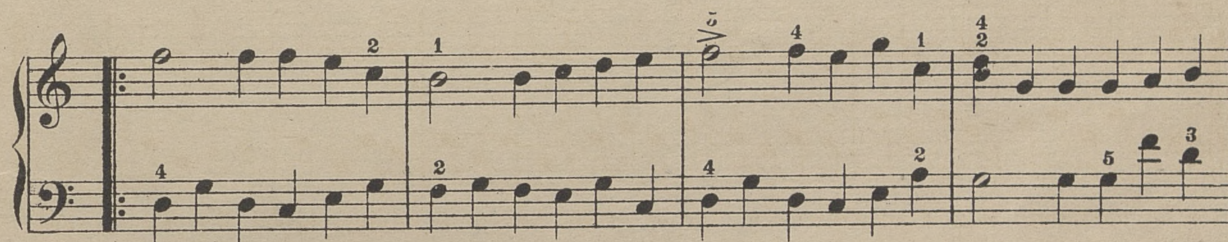
Ta sztuczka ma dwie części, oznaczone przez podwójne linije taktowe.

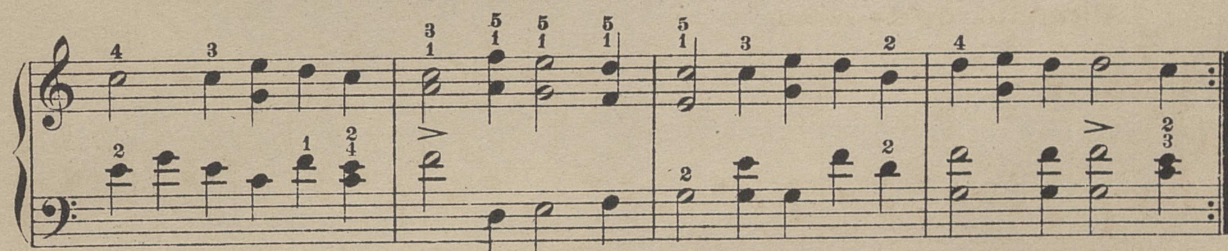
Andantino. Cokolwiek spokojnie.

36.









Jeżeli w jednej ręce znajdują się podwójne dźwięki, to uważaj, czy obadwa mają też samą wartość t. j. długość brzmienia. Jeżeli czas ich trwania jest nierówny, to zauważ jak długo dźwięk dłuższy ma być jeszcze trzymany, gdy krótszy się puszcza przy następnym dźwięku. W następującej sztuczce znajdziemy w drugiej części dźwięki podwójne, złożone z całych i półnut – należy całą nutę wytrzymać przez cztery ćwiartki, półnuty zaś przez dwie tylko. Później damy podobne dwudźwięki, ale w nutach odmiennej wartości.

W następującej sztuczce mamy takt czteroćwierciowy, lecz w pierwszym takcie znajduje się tylko półnuta. Nazywa się to przedtaktem, zwykle zaś o d b i t ą lub o d b i t k ą. To co brakuje w pierwszym takcie, znajduje się jako dopełnienie w ostatnim, wszelako ten końcowy takt jest o tyle części niezupełny, ile ich się znajduje w odbitce. Odbitka więc z taktem końcowym tworzą jeden z u p e ł n y takt i wtedy łączy się początek z końcem, jak okrąg koła. Odbitka ma różną wartość: jedną, dwie czasem trzy ćwiartki i t. d. W tej sztuczce trzeba zacząć rachować: „trzy, cztery,“ poczem następny takt: „raz, dwa i t.d.

Moderato. Umiarkowanie.

37.

Tu znowu mamy tony podwójne różnej wartości.
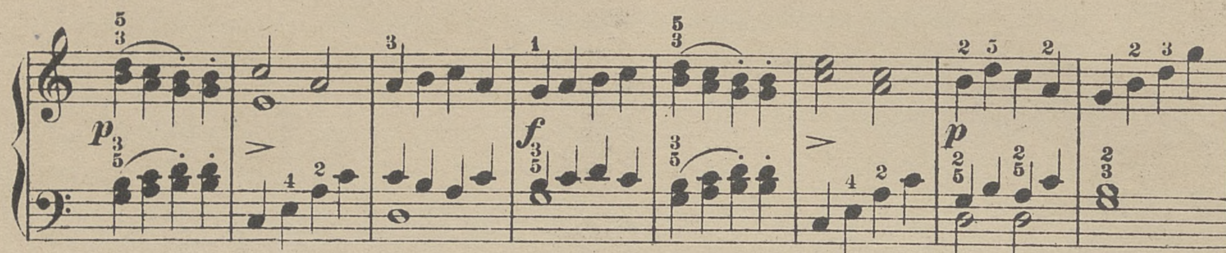
Moderato. Umiarkowanie.

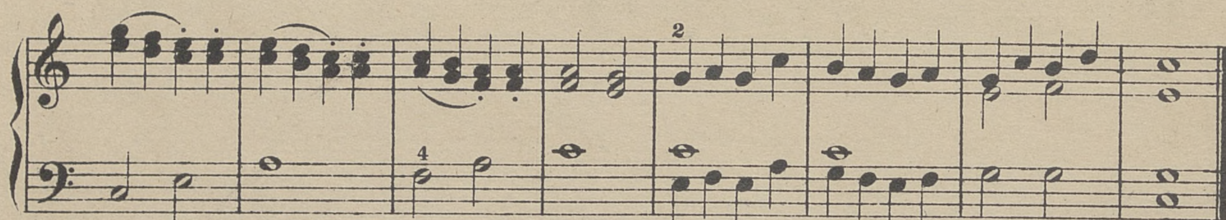
38.

W poniższym ustępie uderzaj dwudźwięki zgodnie i łącz je, bez przerw widocznych.

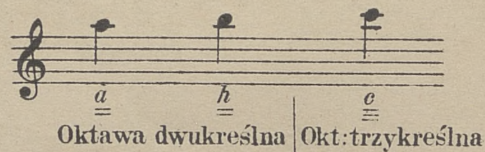
Un poco Allegretto. Trochę żwawo.

39.

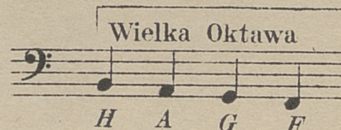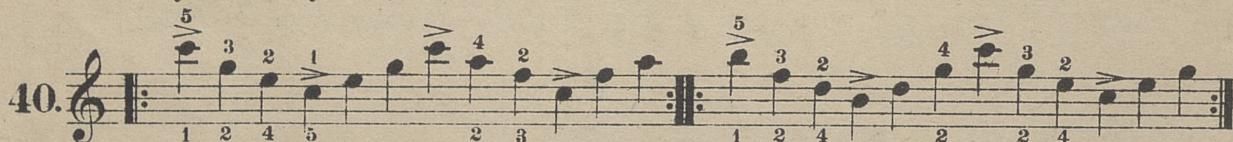




Naucz się teraz wyższych nut wiolinowych
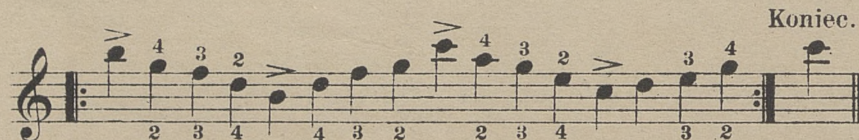


i uderz je; potem zaś te nuty basowe
Napisz je i każ się pytać, jak przedtem.
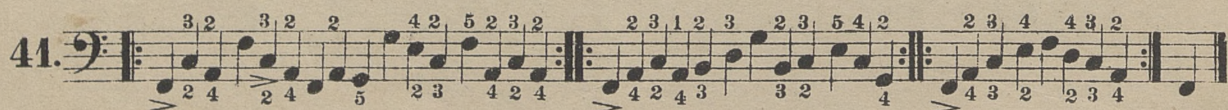


Tutaj masz kilka ćwiczeń na palce; są w nich powyższe nuty Graj każde 10 razy.
Lewa ręka oktawę niżej.





Prawa ręka dwie oktawy wyżej.



Teraz kilka ustępów z powyższemi nutami. Rachuj w nich półnuty i uważaj na dłuższe nuty w dwudźwiekach, aby je należycie wytrzymać.

Allegretto moderato. Umiarkowanie żwawo.

42.

W tym ustępie zrób krótkie i ładne *staccato*.

Allegretto.

43.

Powtórz w lewej ręce osobno dziesięć razy i to wolno i z dobrem palcowaniem.

Długie tony całkowicie wytrzymać.

Andantino. Cokolwiek spokojnie.

44.

f

W basie równo i zwięźle.

p *f*

p *f*

Najprzód każdą ręką osobno dziesięć razy powtórzyć z dobrem palcowaniem.

Andantino.

45.

Po dokładnem wyuczeniu się tych czterech ćwiczeń, zagrasz tem lepiej następujące utwory. Pamiętaj tylko: zupełnie dobrze się wprawiać!

Sztuczki na dwie ręce.

Walc.

46.

Marsz.

Moderato. Umiarkowanie.

47.

Taniec.

Allegretto. Żwawo.

48.

Następne dwie sztuki są trudniejsze i trzeba je grać dużo i sumiennie osobno prawą i lewą ręką. Pokaż teraz co już umiesz!

Pieśń.

Andantino. Spokojnie.

49.

Rondino.

Allegro. Żwawo.

50.

Fine.

Da Capo al Fine.
Od początku powtórzyć aż do miejsca gdzie stoi: F i n e.

Dalszy ciąg o gatunkach nut i ich podziale

Poznaliśmy dotąd całe nuty, pół i ćwierćnuty, wiemy także, iż na jedną całą idą dwie półnuty i cztery ćwierćnuty. Teraz ćwierćnutę podzielimy na dwie części zwane ósemkami. Jeżeli więc chcemy je grać, to przekonamy się, że one idą dwa razy prędzej niż ćwiartki. Ósemki piszemy tak: ♪ , a więc z chorągiewką u szyjki. Kilka ósemek razem wiążą się liniją: ♫ ♬. — Odpowiedz teraz na pytania: Cała nuta ile ma półnut? Ile ćwierćnut? Półnuta ile ma ćwierćnut? Trzeba nad tem długo pracować dopóki odpowiedzi nie będą szły gładko. Dajemy tu przykłady w których równo licz ćwierćnuty, przyglądając się bacznie każdej nucie i wytrzymując ją odpowiednio do wartości. Przedewszystkiem trzeba sobie jasno zdać sprawę z tego, jakie nuty i ile ich na dany gatunek liczymy, albo ile nut na daną część taktu mamy wygrać.

51.

Licz także półnuty, a także ósemki w poprzednich wprawkach.
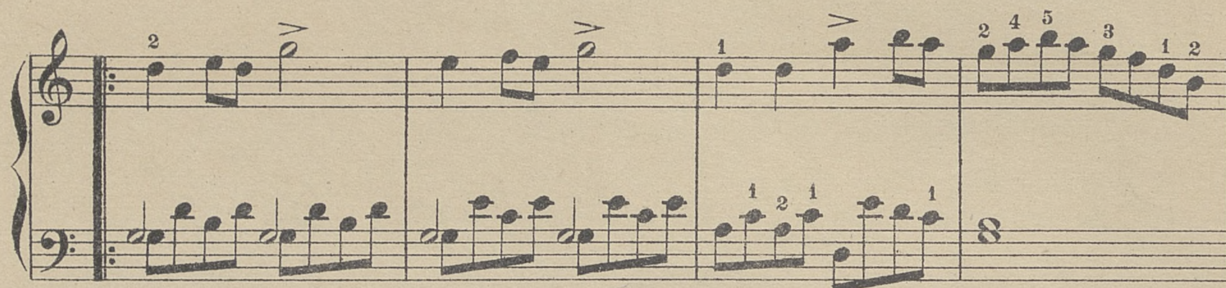
Znów dla wprawy parę ćwiczeń.

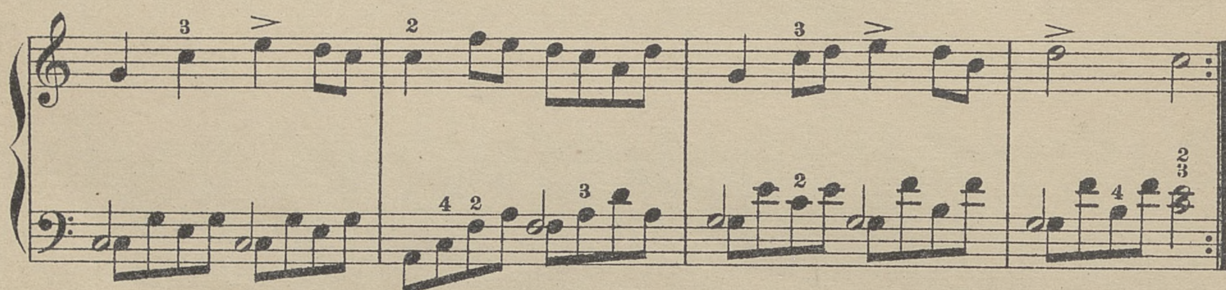
Allegretto moderato. Umiarkowanie żwawo.

52.
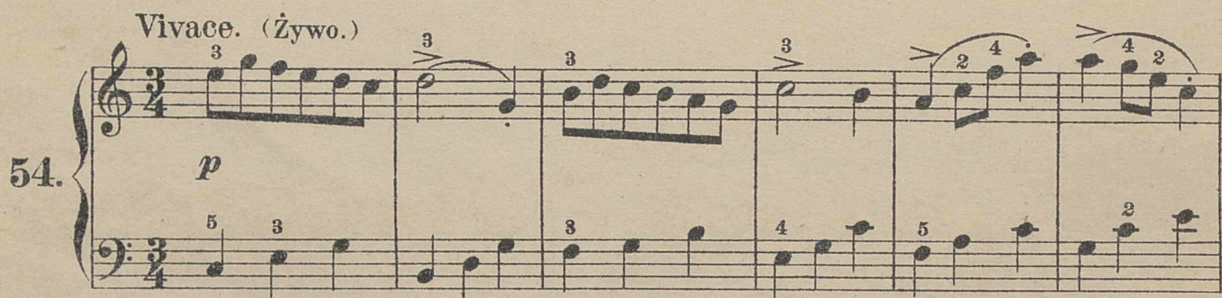
Andantino. Spokojnie (trochę idąc.)
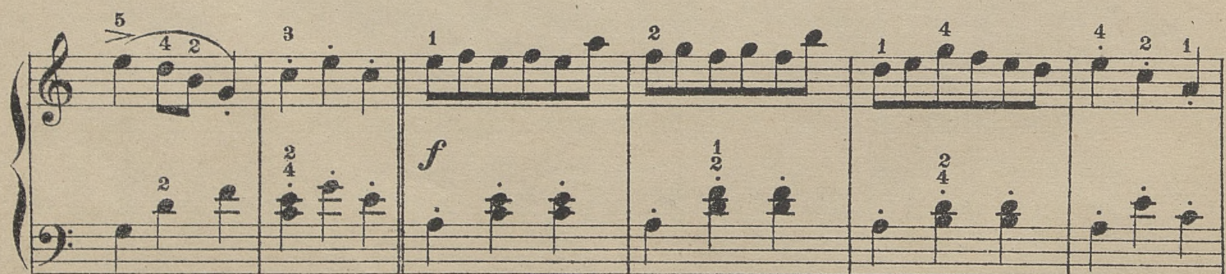
53.
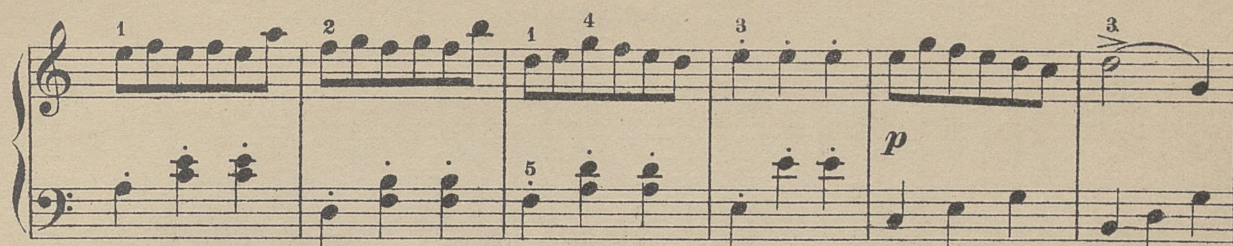


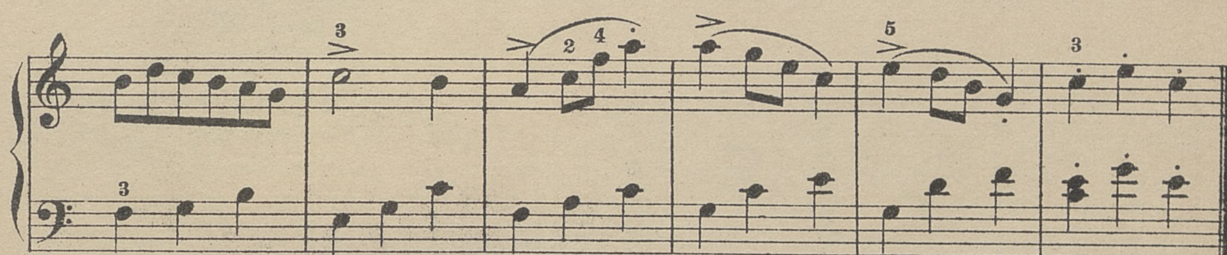


W poprzedniej sztuczce znajdują się w lewej ręce półnuty obok ósemek; znaczy to, że półnuty należy trzymać, podczas grania czterech ósemek.



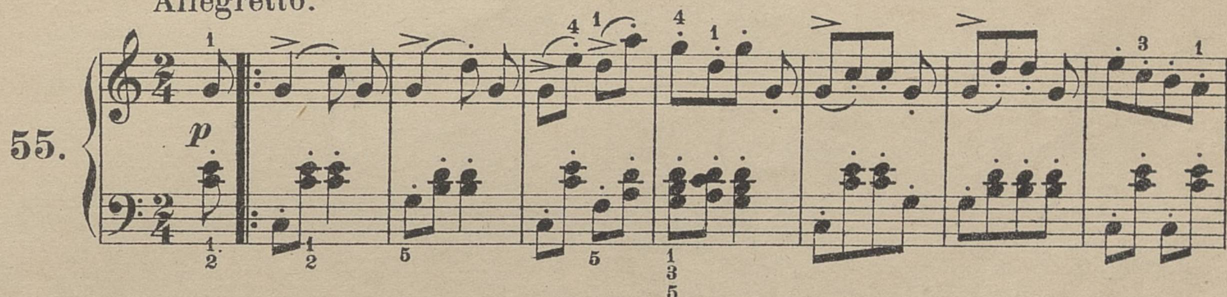


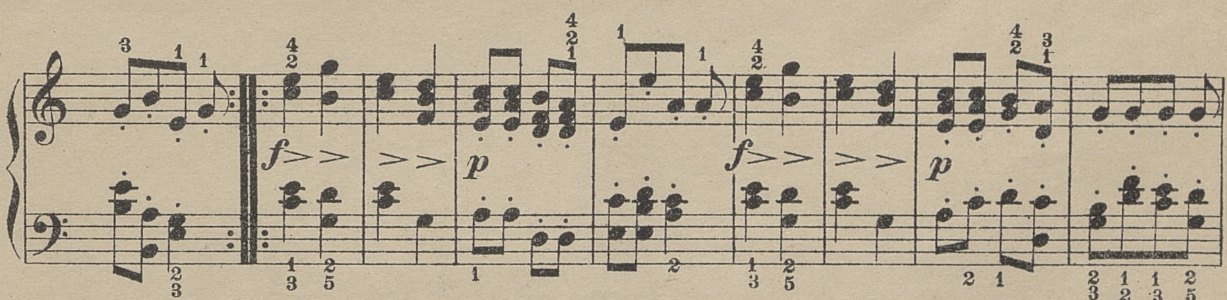


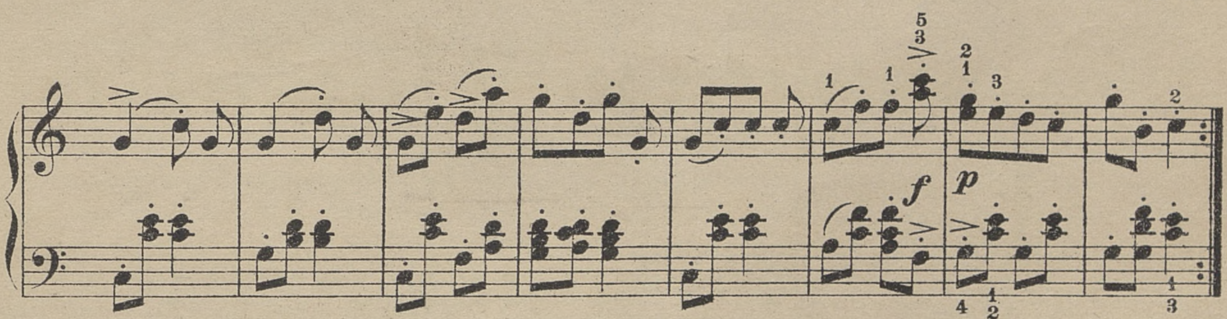


Allegretto.

55.







Andante. (Spokojnie.)

56.

p crescendo wzmacniać *f*

f *p*

f *p* cresc. *f* diminuendo zciszać *p*

O krzyżykach, bemolach i kwadratach.

Krzyżyk ♯ i kwadrat czyli kasownik ♮.

Dotychczas uczeń grał tylko na białych klawiszach, teraz przystępujemy do czarnych. Każda nuta za pomocą postawionego przed nią znaku może oznaczyć jeden z klawiszów przed, lub po klawiszu, który odpowiada danej nucie. Jeżeli przed nutą stoi krzyżyk, który tak wygląda ♯, to gramy wtedy najbliższy klawisz położony z prawej strony (wszystko jedno, czy to będzie czarny czy biały klawisz.) Ponieważ klawisz z prawej strony leżący jest wyższym i ponieważ dwa tuż obok siebie leżące klawisze nazywamy półtonem, to reguła jaką ztąd formujemy brzmi tak: krzyżyk ♯ podwyższa nutę o półtonu. Przytem jednak zmienia się i nazwa nuty, do której nazwiska dodaje się sylaba *is*.

Jeżeli tedy przed *F* stoi krzyżyk, to nutę tę nazywamy *fis* i bierzemy następny klawisz z prawej strony przy *F* leżący tj. pierwszy czarny klawisz z gruppy trzyklawiszowej. Jeżeli przed *C* stoi krzyżyk, to nutę tę nazywamy *cis*, a uderzamy pierwszy klawisz czarny z gruppy dwuklawiszowej. Jeżeli krzyżyk stoi przed *g* to nazywamy nutę *gis*, a gramy drugi czarny z gruppy trzyklawiszowej. Nuta z krzyżykiem przed *D* nazywa się *Dis*, a oznacza drugi czarny klawisz gruppy dwuklawiszowej. Nuta z krzyżykiem przed *a* zowie się *ais*, a oznacza trzeci czarny z gruppy trzyklawiszowej. Jeżeli jednak krzyżyk stoi przed *E* albo przed *H*, to najbliższym klawiszem z prawej strony jest biały klawisz i ten zowie się *Eis*, *His*. Nazwij teraz wszystkie te nuty podwyższone i uderzaj je w porządku tu oznaczonym t.j. w jakim następować zawsze muszą.

W kluczu wiolinowym

fis cis gis dis ais eis his

w basowym

fis cis gis dis ais eis his

Wyucz się tych nazw po porządku na pamięć, jak tu napisane. Odpisz je z książki, potem z pamięci. Uważaj na to, aby krzyżyk swoim środkowym kwadratem stał na jednej linii z nutą, tak, aby nuta i kwadrat, czy to leżąc na linii, czy pomiędzy linijami jasno się zarysowywały. Pisząc krzyżyk dajemy takie dwie kreski ‖ potem dwie na krzyż ♯ Zapamiętajmy teraz następujące prawidło. Każdy znak przenośny zachowuje przez cały takt swoje znaczenie dla nut na jednej z niemi linii położonych. Tylko raz jeden się go stawia, a przy powtarzających się tych samych nutach odnosi się on, naturalnie, do wszystkich powtórzonych. Ale jest jeszcze drugi znak, który krzyżyki lub inne znaki poprzednie kasuje, a tym jest tak nazwany kasownik czyli kwadrat ♮ (odpisz go po kilka razy na linijach i pomiędzy linijami.) Kwadrat więc powiada nam, że nuta podwyższona do swego poprzedniego nazwiska i klawisza powraca. Tu ćwiczenie na wyżej wspomniane znaki.

Nazwij i uderzaj klawisze (powtórz to kilka razy)

NB. Często zdarzają się przypadki, że niewiadomo, czy poprzednio postawiony krzyżyk lub kwadrat odnosi się do tej samej nuty, jeżeli ta jest napisaną o oktawę wyżej, albo dla drugiej ręki. Wtedy dla pewnosci zwykle pisze się ten znak powtórnie. Przy graniu jednak, jeżeli autor bliżej nie oznaczył znaku, trzeba się często oryjentować słuchem, co jest właściwem a co nie.

Następuje kilka sztuczek z krzyżykiem i kwadratami. Jedną ćwierćnutę możemy nietylko na dwie ale i na trzy części podzielić, a piszemy ją wtedy w ósemkach cyfrą 3 nad nią; jestto tak nazwana trójka (triola). Dajemy tu sztuczkę z trójkami ósemkowemi Wszędzie gdzie w lewej ręce pierwsza nuta trójki ma oprócz tego szyjkę ćwierciowej nuty, tam trzeba ją przez całą ćwierćnutę wytrzymać.)
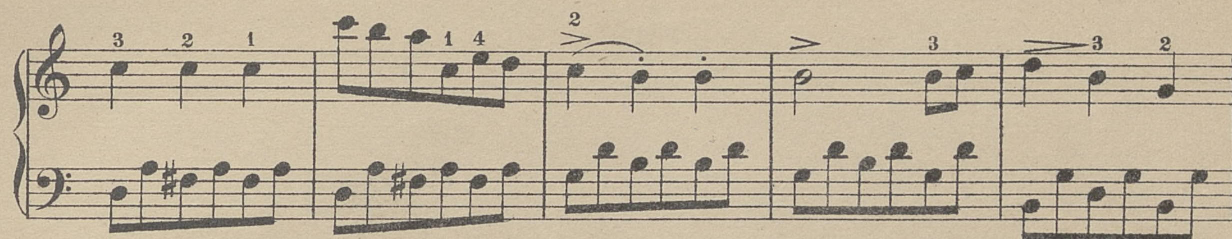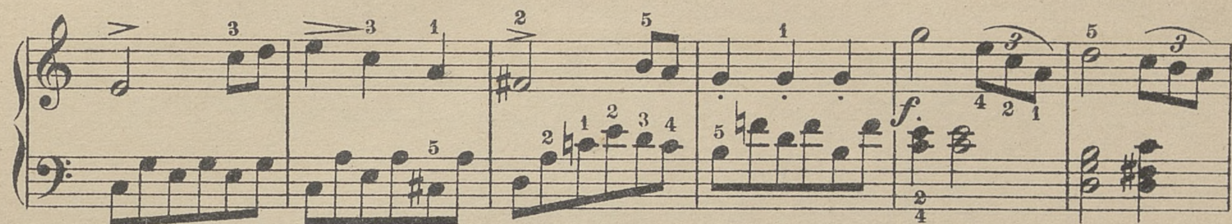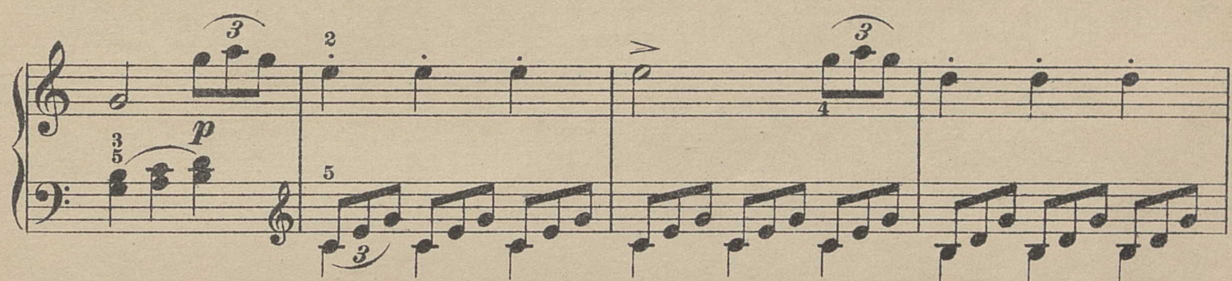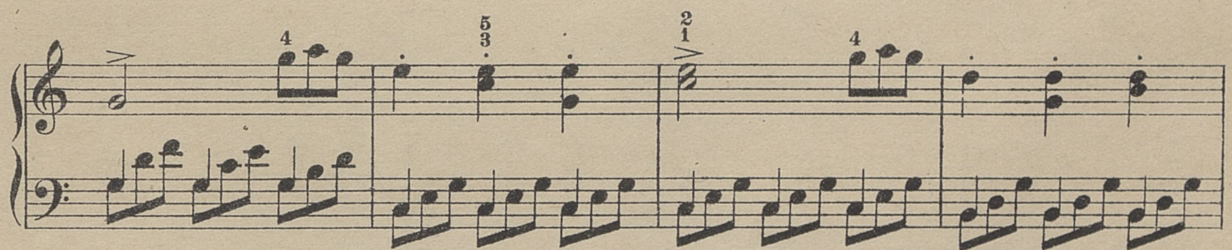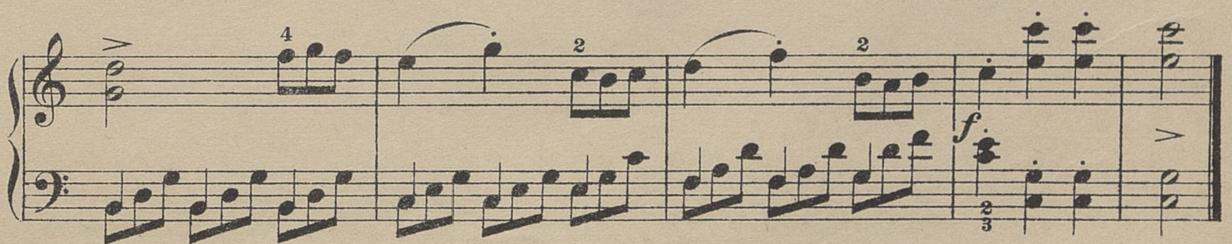
Allegretto.

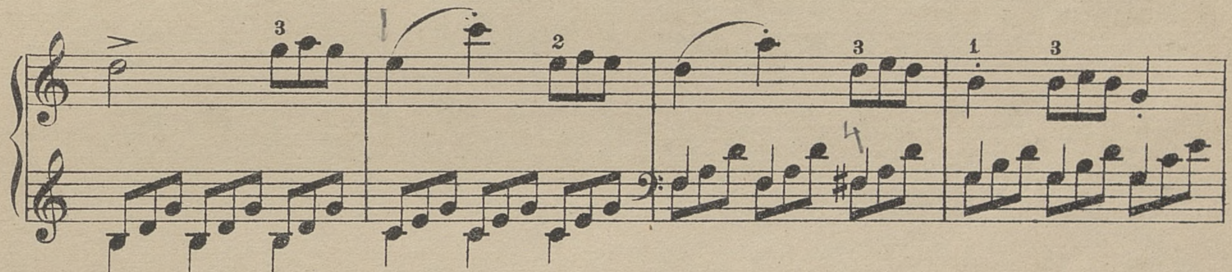
57.

p

f
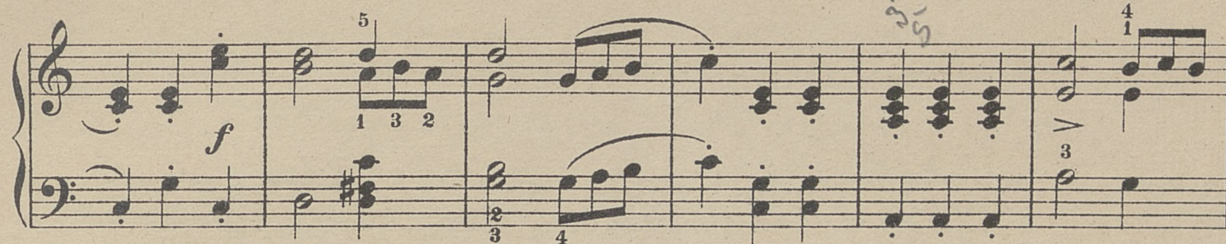
p



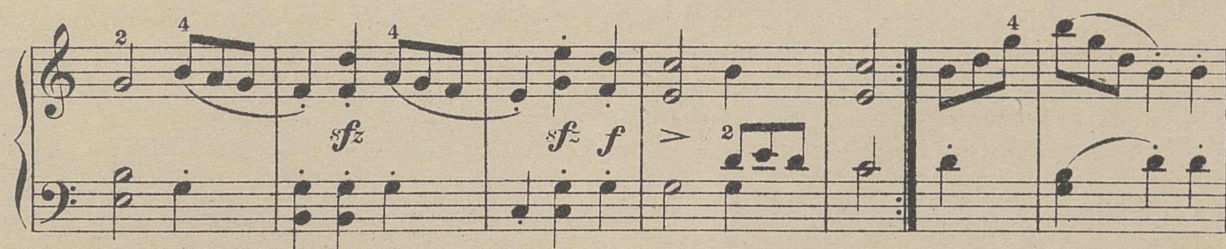


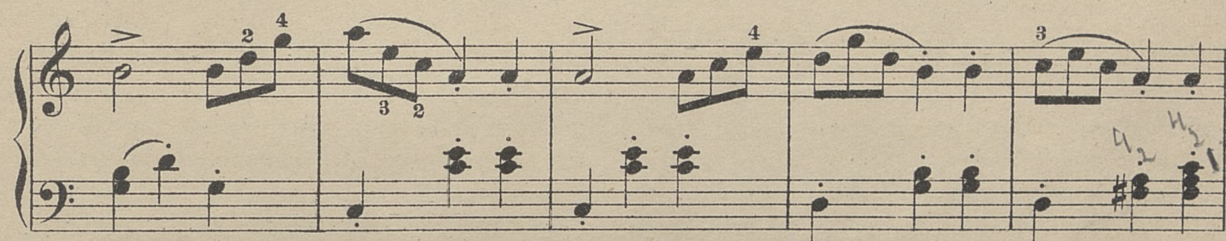
Niema potrzeby ciągle nad trójkami pisać liczbę *3*; zrobiwszy to z początku, zostawia się resztę domyślności grającego, jak to zobaczymy poniżej.
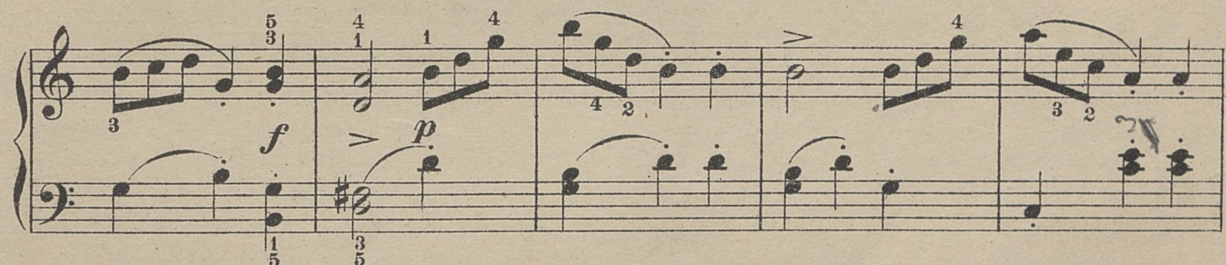
Allegretto moderato.
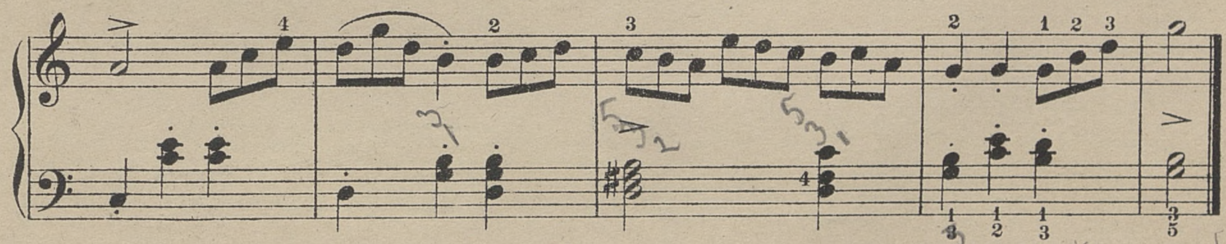
58.











Znak *sfz* jest skróceniem nazwy *sforzando* t. j. mocno uderzyć nutę, przy której stoi. Trzeba na te i inne znaki ekspresyi baczną zwracać uwagę, gdyż tylko wtedy wykonanie zyskuje na wyrazistości i robi dobre wrażenie.

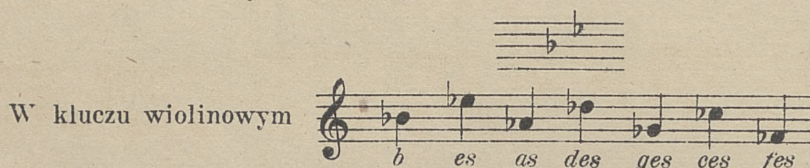
Dalszy ciąg o znakach przenośnych.

Bemol ♭ podwójny bemol 𝄫 i podwójny krzyżyk 𝄪

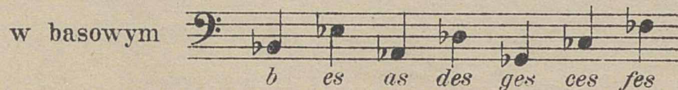
Inny znak działa wprost przeciwnie niż krzyżyk. Jeżeli mianowicie przed nutą stoi bemol ♭, to zamiast klawisza odpowiadającego danej nucie, uderzamy najbliższy klawisz z lewej strony, wszystko jedno czy biały czy czarny. Ponieważ ów najbliższy klawisz zawsze posuwa się o półtonu do basu, więc ztąd reguła: Bemol stojący przed nutą zniża ją o pół tonu.

Zmienia się również nazwa nut, gdyż do każdej poprzedniej dodajemy na końcu zgłoskę *es*, a do samogłosek *a* i *e* tylko społgłoskę *s*. Mówimy więc *Ces, Des, Es, Fes, Ges, As, Hes*. Jeżeli przed *H* stoi bemol, mówimy zwykle nie *Hes* a *B*. Wyucz się teraz nazwy tonów z bemolami w następnym porządku, uderzaj je i odpisz, pamiętając, aby nuta i bemol dokładnie się znajdowały na linii w środku lub też między linijami.

W kluczu wiolinowym

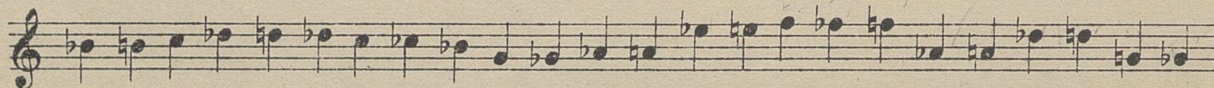


w basowym



Każdy bemol tak jak każdy inny znak przenośny ma tylko znaczenie dla nuty, przed którą stoi przez cały takt. Jeżeli np. przed *H* stoi bemol, a w tym samym takcie jeszcze jedno *H* następuje, to uderzamy klawisz *B* (tj trzeci czarny) z prawej strony gruppy trzyklawiszowej.

Tylko jeżeli kwadrat następuje po bemolu, to bemol ów traci swoje znaczenie. Dla wszelkiej pewności piszemy niaraz bemol lub kwadrat tam, gdzie nie koniecznie potrzeba, o czem już mówiliśmy przy krzyżykach. Nazywaj i uderzaj następne nuty, powtarzając to razy kilka.
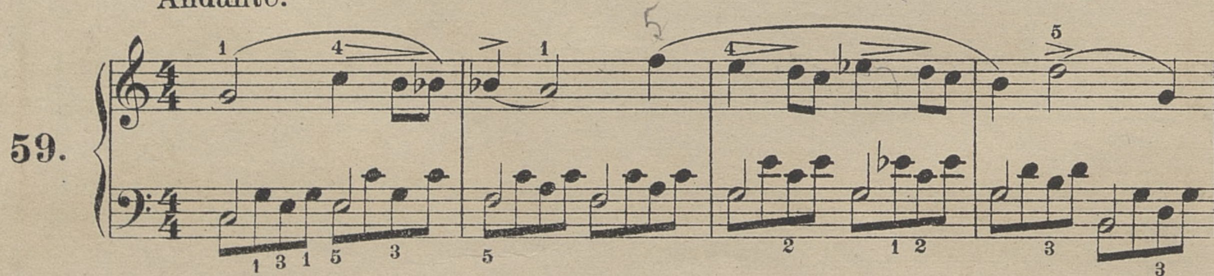


Mamy jeszcze więcej znaków przenośnych. Krzyżyk podwójny 𝄪 (który wygląda jak zwyczajny krzyżyk). Ten podwyższa o dwa półtony, uderzamy więc drugi klawisz z prawej strony. Nazwa podwójnie podwyższonej nuty np. *F* nazywa się podwójne *fis* albo *fisis*, a oznacza klawisz *g*.
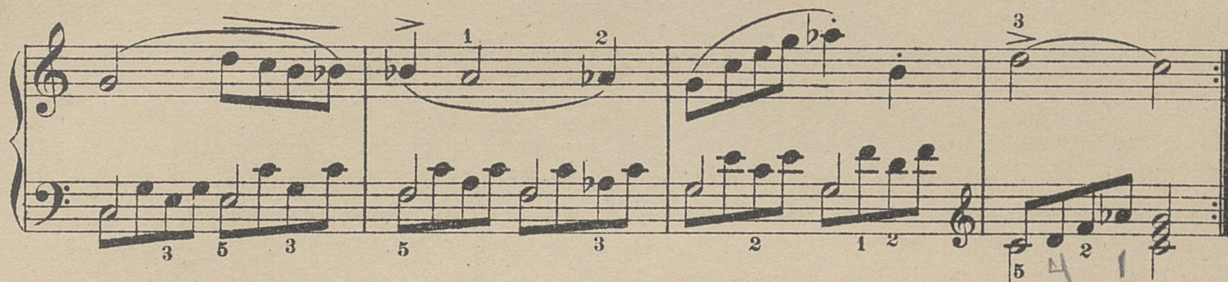
Dalej mamy też podwójne bemole 𝄫, przy których uderzamy drugi klawisz z lewej strony, a nazwisko jego np. przy *h* jest Bebe. Lecz to teraz jeszcze za trudne. Jeżeli z podwójnego krzyżyka, lub bemola chcemy zrobić pojedyńczy, to piszemy ♮♯, ♮♭. Jeżeli zaś chcemy zupełnie znieść podwójny krzyżyk lub bemol, to kładziemy ♮♮.
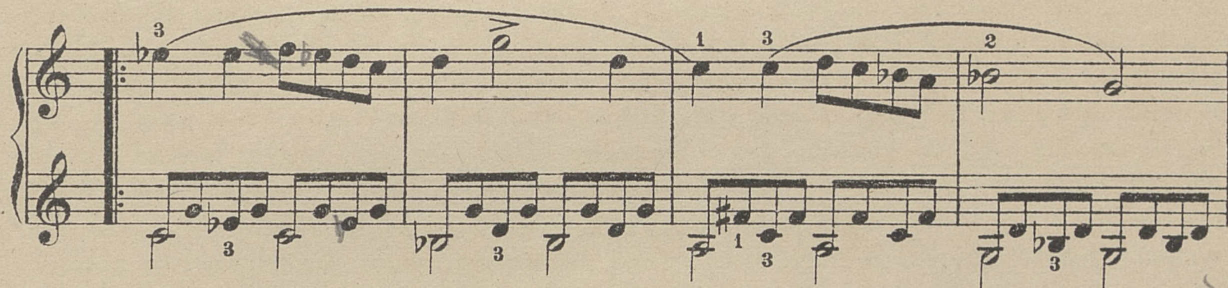
Dajemy sztuczkę z bemolami. Graj ją śpiewnie i lewą ręką ciszej niż melodyją w prawej.
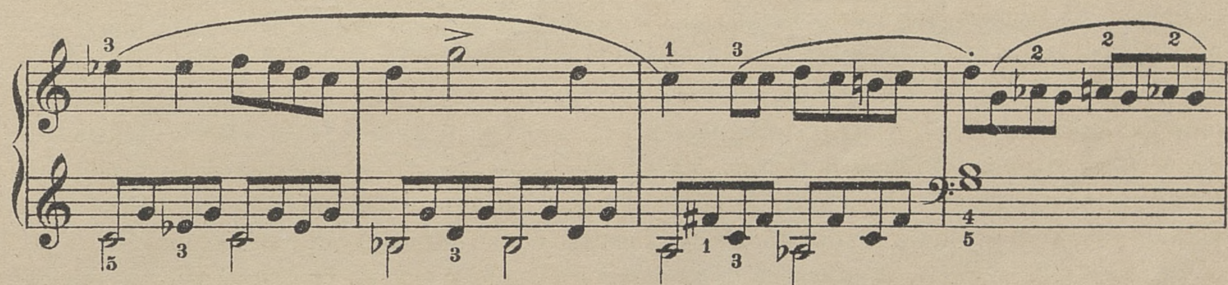
Andante.
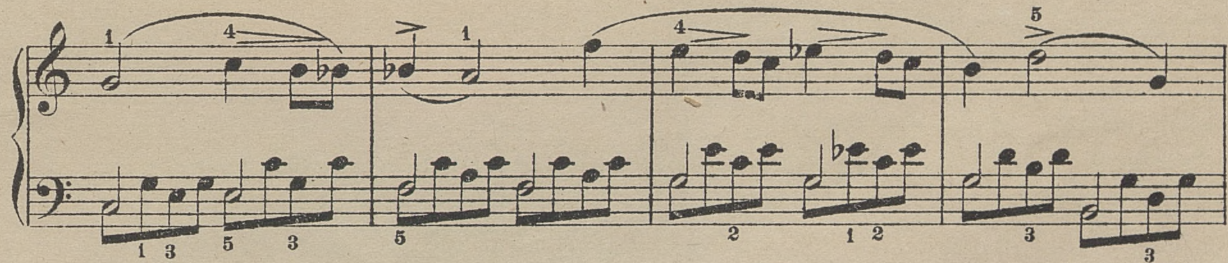
59.
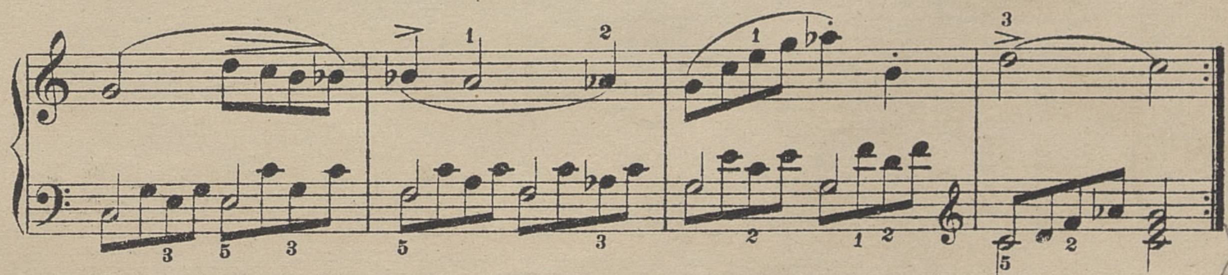












Znaki tonacyjne. Tonacyja.

Jeżeli znak przenośny (chromatyczny) stoi nie przed nutą, ale na początku sztuki między kluczem i znakiem taktowym, to znak ten wtedy odnosi się nietylko do wszystkich nut, na tejże samej z nim linii leżących w całej sztuce, lecz także do leżących w innych oktawach.

Np. jeżeli na początku, na miejscu które się nazywa *F* stoi krzyżyk to wszystkie *F* w całej sztuce muszą być zamienione na *Fis*, tak jakby przed każdym *F* stał krzyżyk. Tak samo rzecz się ma z bemolami. Znaki te nazywają się znakami tonacyjnemi. Trzeba jeszcze wiedzieć jaki jest porządek tych krzyżyków i bemolów. Krzyżyki idą w tym porządku *Fis, Cis, Gis, Dis, Ais, Eis* bemole *B, Es, As, Des, Ges, ces*. Teraz jeszcze jedno. Jeżeli tylko jeden krzyżyk przy kluczu stoi, to musi to być zawsze pierwszy z rzędu tj. *Fis*. Jeżeli dwa krzyżyki, to pierwsze dwa z porządku tj. *Fis, Cis*; przy trzech, trzecim z porządku jest *Gis* i t.d. Również tak samo i z bemolami. Pierwszym jest zawsze *B*, drugim *Es* trzecim *As* i t.d. Jeżeli znak przy kluczu stojący nie ma mieć znaczenia t.j. nie ma podwyższać, lub zniżać jakiejś nuty w sztuce się znajdującej, przed tą nutą wtedy kładziemy kwadrat, który obowiązuje dla wszystkich nut w całym takcie na jednej linii leżących. W następnym jednak takcie już, znak przy kluczu napisany odzyskuje swoje znaczenie. Ten porządek krzyżyków i bemolów uczeń powinien tak mieć w pamięci, żeby umiał odrazu powiedzieć, który jest drugim, trzecim i td. krzyżykiem lub bemolem. Podług znaków tonacyjnych oznacza się pewien zakres tonów i akordów, które służą za podstawę danej sztuce. To nadaje sztuce tak nazwaną tonacyję, która może być Dur (twardą) albo moll (miękką) i posiada swój główny podstawowy ton, od którego przybiera nazwisko. Każdy ton może być tonem podstawowym tonacyi durowej albo moll, tak, że z tych dwunastu tonów, tworzy się 24 tonacyj. Jeżeli brak przy kluczu wszelkich znaków, to mamy wtedy tonacyją *C* dur albo *A* moll. Jeden krzyżyk oznacza *G* dur albo *E* moll, 2 krzyżyki *(fis cis)* *D* dur lub *H* moll. Trzy krzyżyki *(fis cis gis)* *A* dur lub *Fis* moll. Cztery krzyżyki *(fis, cis, gis, dis)* *E* dur lub *Cis* moll. Pięć krzyżyków *(fis, cis, gis, dis, ais)* *H* dur albo *Gis* moll. Sześć krzyżyków *(fis, cis, gis, dis, ais, eis)* *Fis* dur albo *Dis* moll która jest tą samą co *Ges* dur albo *Es* moll z sześcioma bemolami *(b, es, as, des, ges, ces)* Pięć bemolów *(b, es, as, des, ges)* *Des* dur lub *B* moll. Cztery bemole *(b, es, as, des)* *As* dur lub *F* moll. Trzy bemole *(b, es, as)* *Es* dur lub *C* moll. Dwa bemole *(b, es)* *B* dur lub *G* moll, i jeden bemol *(b)* *F* dur lub *D* moll.

Ostatni najniższy ton basowy jakiej sztuki jest zwykle tonem podstawowym tejże tonacyi. O czem dalej przy gamach mowić będziemy.
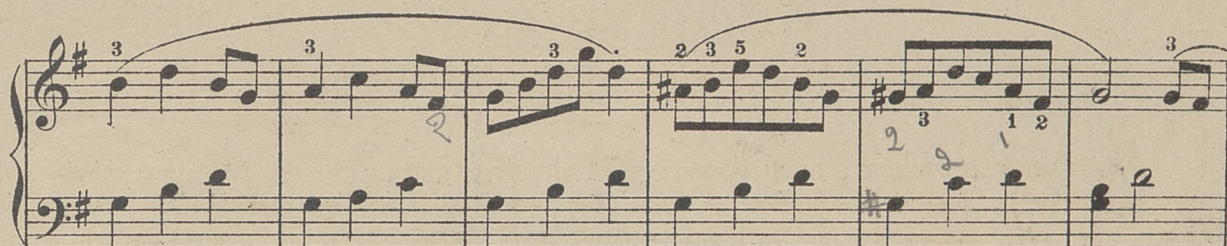
Walczyk.
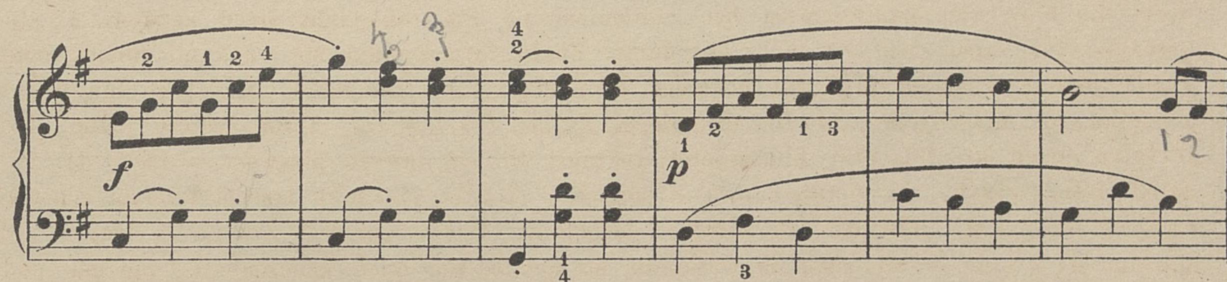
G dur.
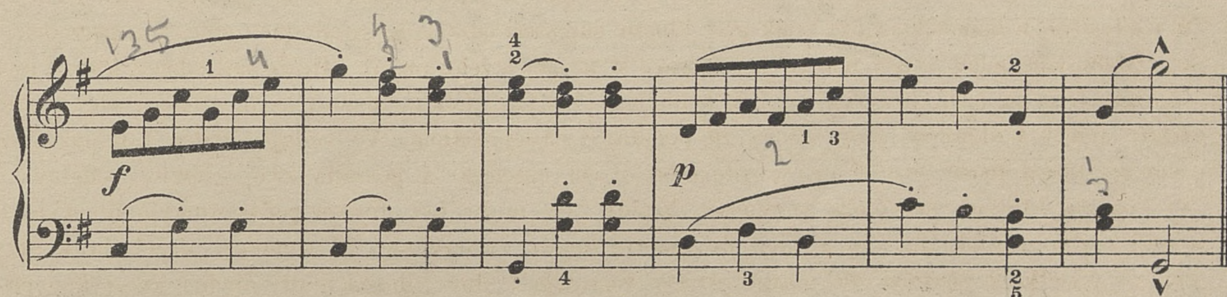
♯ przed *f*.
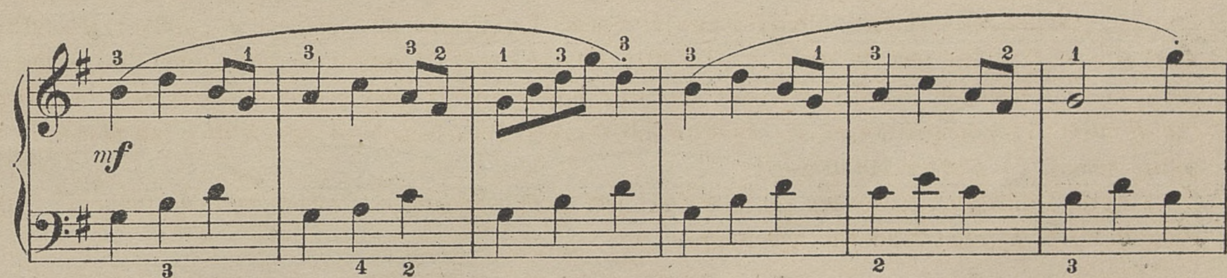
60.
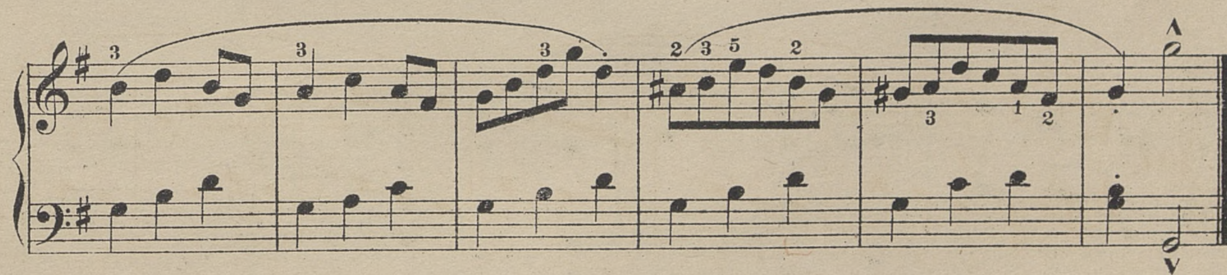
mf











Walczyk styryjski.
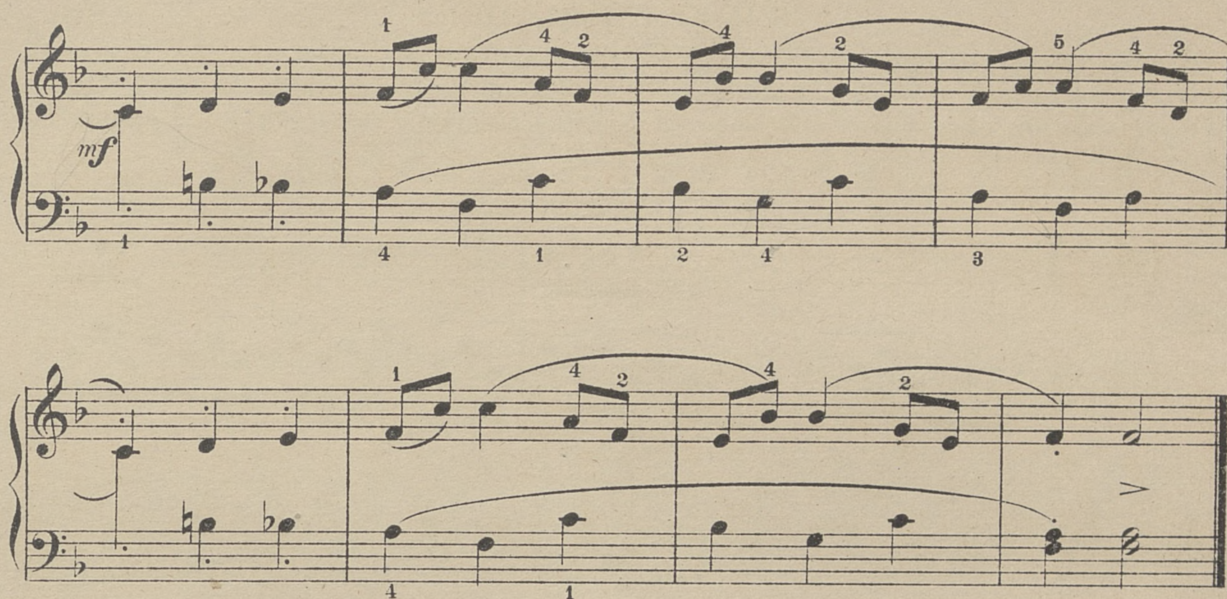
F dur.

♭ przed *h*.

61.

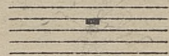
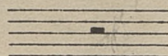
mf

f



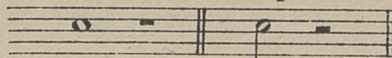
O Pauzach.

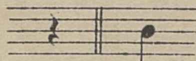
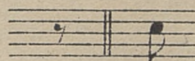
Słuchając muzyki przekonywujemy się, że upływa okres czasu określony taktem pojedyń - czym. Otóż taki zakres czasu ma w sobie nietylko dźwięki, ale i próżne chwile, podczas któ- rych muzyki nie słychać. Takie przerwy zowią się pauzami, które co do swej długości odpo - wiadają podziałowi nut i posiadają różnorodną postać, a nazywamy je również jak nuty: całemi, pół, ćwierć, ósemkowemi pauzami i t.d. Odpisz sobie następne pauzy dokładnie.

Cała pauza  pół pauzy  Różnicę całej od pół stanowi to,

że cała pauza leży pod liniją, półpauza leży na linii. Wszystko zaś jedno czy to będzie pierwsza, druga, trzecia, czwarta lub piąta linija. Jeżeli przypadkiem pauzy stoją nad pią- tą liniją albo pod pierwszą to zawsze dajemy małą linijkę nad pauzą lub pod nią, dla odróżnienia pauz t. j. czy one są całemi pauzami czy też półpauzami Odpisz teraz je - szcze następujące pauzy: ćwierć pauza 𝄽 (w piśmie francuzkiem). Ósemkowa pauza 𝄾 (jak odwrócona pauza ćwierciowa w piśmie francuzkiem) Jest rzeczą obojętną gdzie ćwierciową i ósemkową pauzę stawiamy. Ucząc się pisania pauz stawiaj zawsze obok nich odpowiedniego gatunku nuty, np. w ten sposób:

cała pół



ćwierć:  ósemka: 

Podział pauz jest taki sam jak nut, t.j. cała pauza ma dwie półpauzy i t.d.

Sztuki z pauzami.

Wyszukaj najprzód wszystkie pauzy i nazwij je. Przy każdej pauzie podnieś rękę lekko do góry, nie poruszając łokcia, pozostaw rękę nad klawiszami, dopóki znowu nie nastąpi chwila uderzenia. Ułożenie palców zostaje tak, jak przy graniu. Rękę trzeba najściślej podnieść w chwili, gdy pauza nastąpi; ani prędzej, ani później!

♭ przed *h* i *e* Andante. *cantabile* (śpiewnie)

62.

p
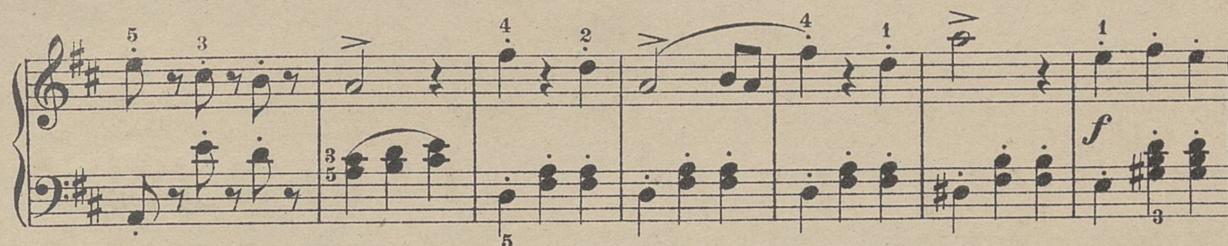
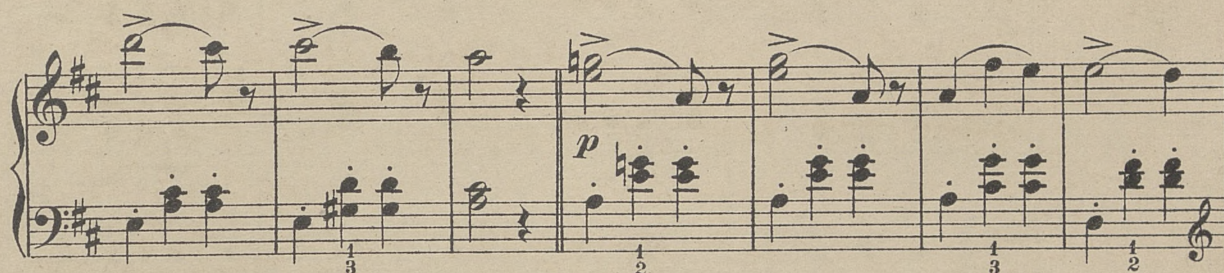
Walc.
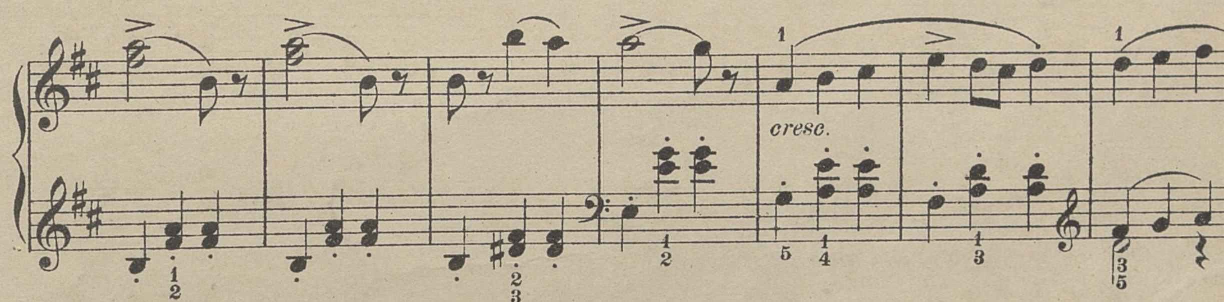
D dur.
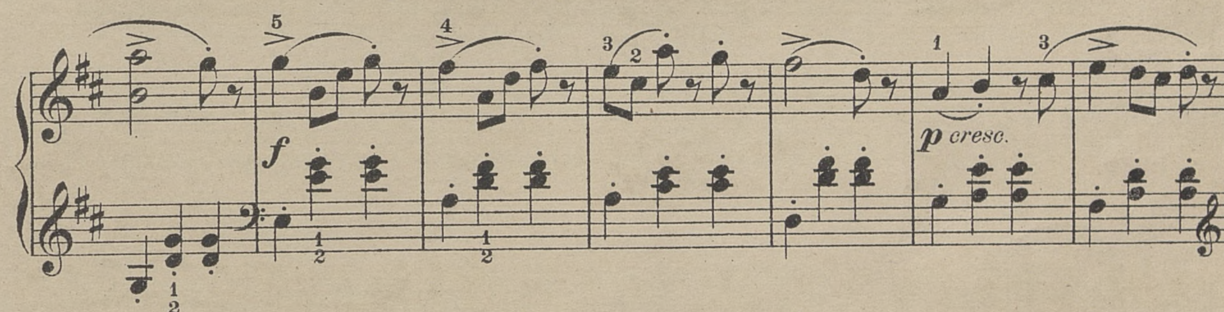
♯ przed *f* i *c*.
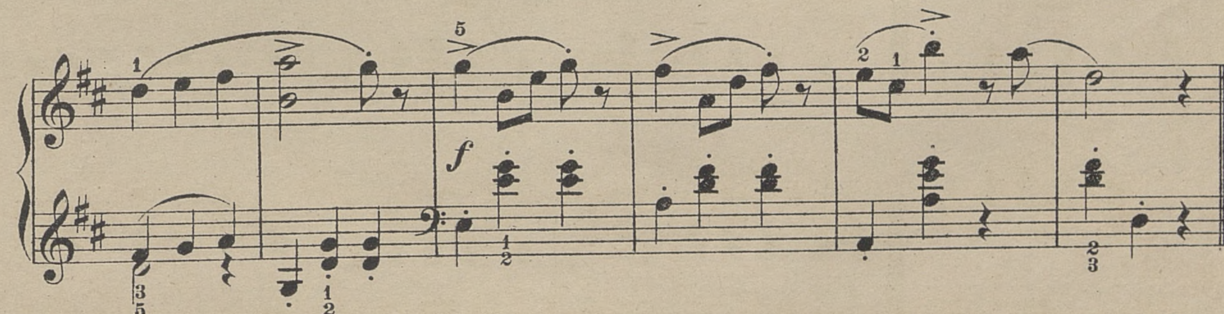
63.

p







Przy następnej sztuce trzeba się starać, aby wszystkie cztery ręce równo się podniosły przy pauzach. Dłuższe tony wytrzymać dokładnie wedle wartości.

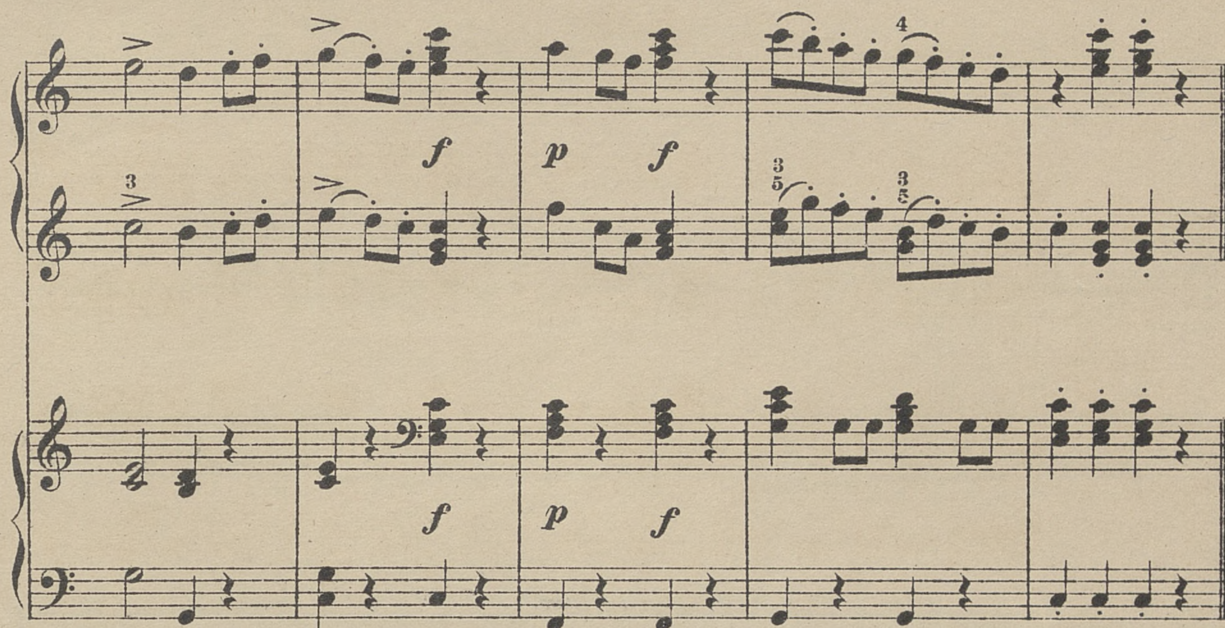
Marsz.

64.

Primo.

Obie partyje na przemiany uczeń i nauczyciel.

Secondo.



Ćwiczenia z posuwaniem ręki
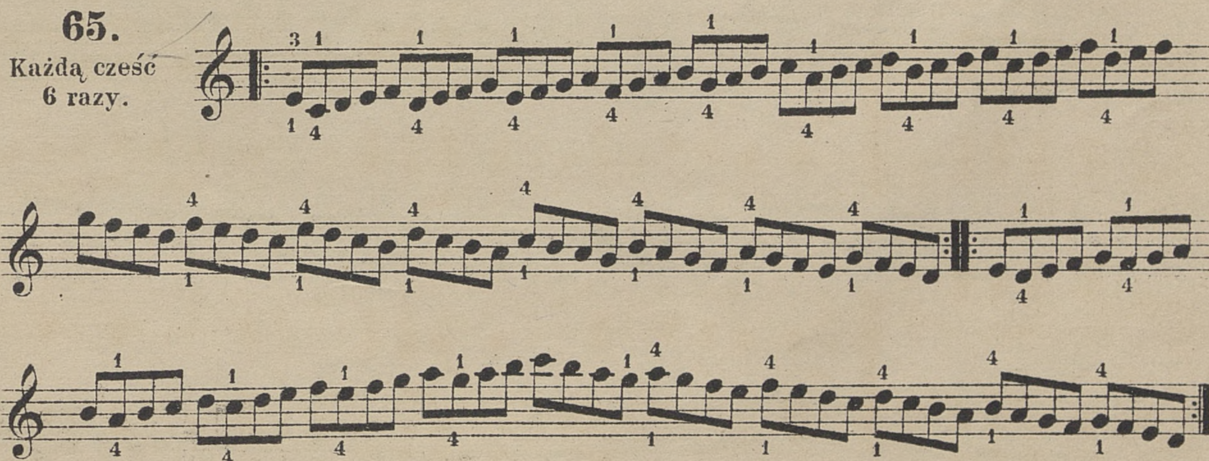
Czas już rozpocząć wprawy przygotowawcze do biegników i passażów. Służą do tego różne sposoby, które uczeń bezwiednie już w sztuczkach zastosowywał. Tutaj wszakże musi je doprowadzić do większej doskonałości. Główne sposoby są: Zbliżanie, rozszerzanie, podkładanie i przekładanie palców.

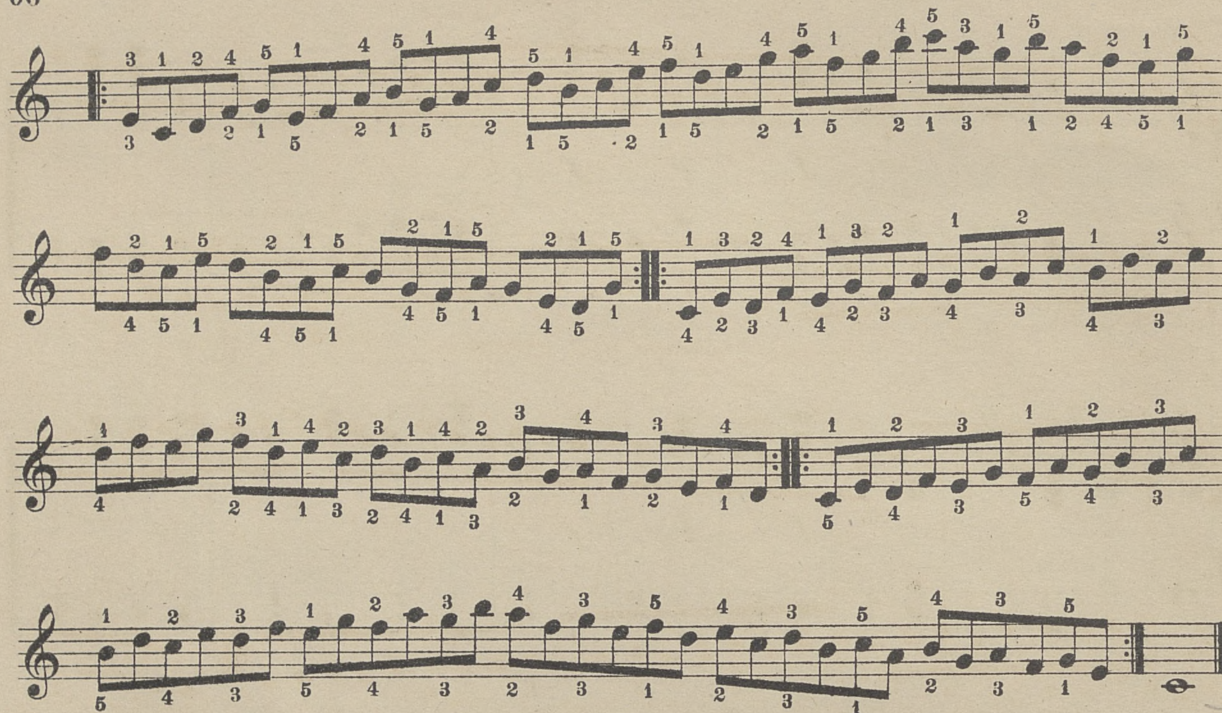
Wprawy poniższe grać należy bez ubocznego poruszania ręki.

Przybliżanie palców

Lewa ręka oktawą niżej z dolnem palcowaniem. Najprzód każda ręka osobno.

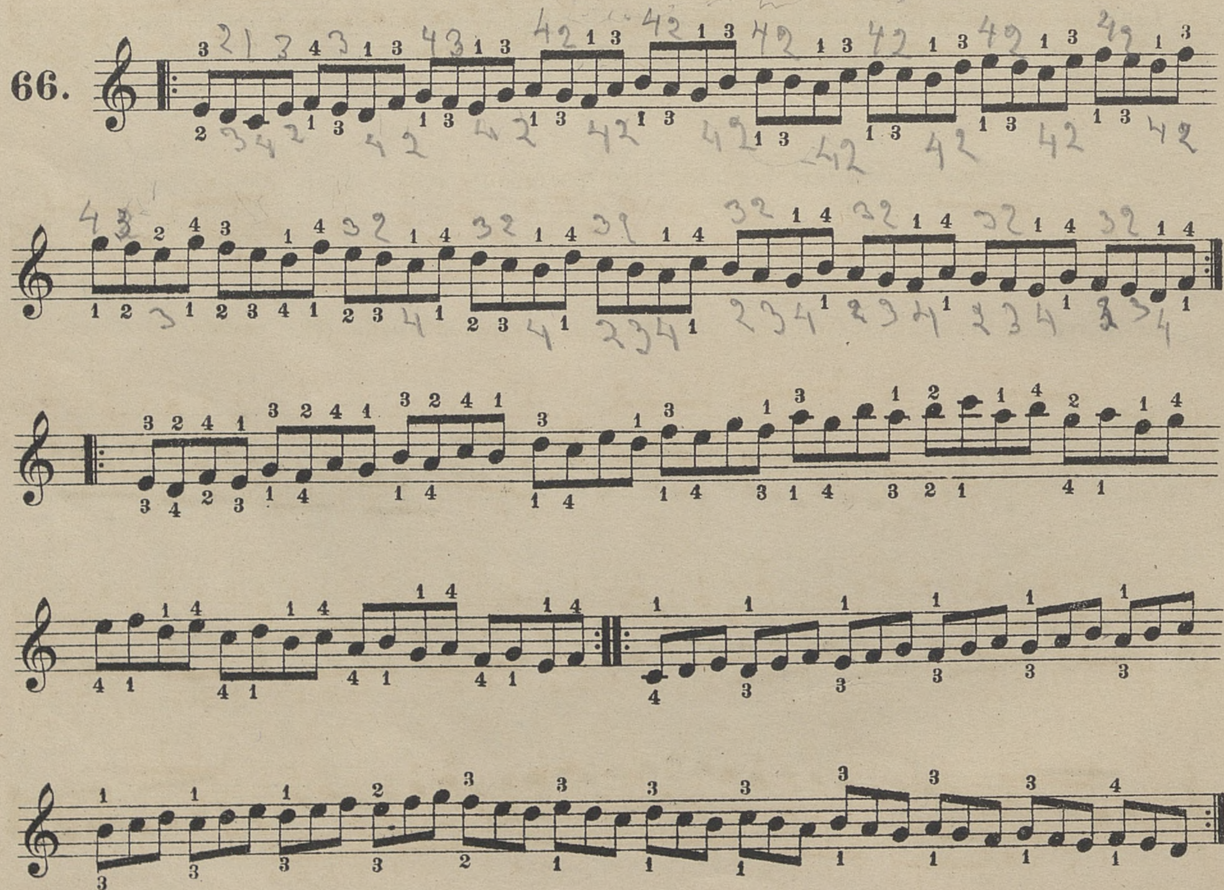
65. Każdą cześć 6 razy.





Skoro idzie już dobrze w wolnem tempie, można zacząć prędzej.

66.



67.
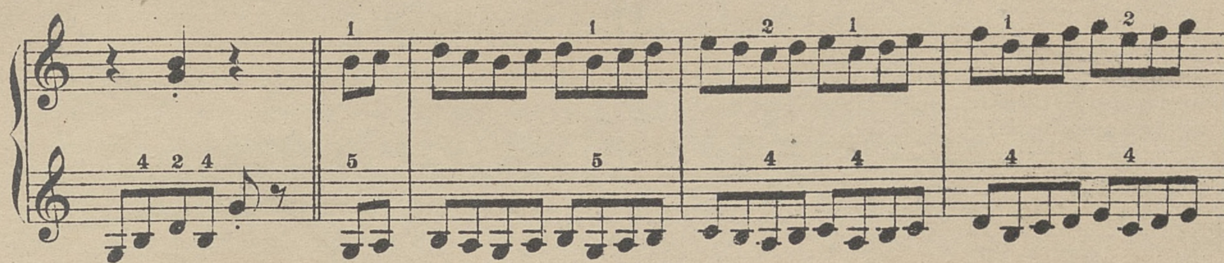
Dwie małe Etiudy.*)
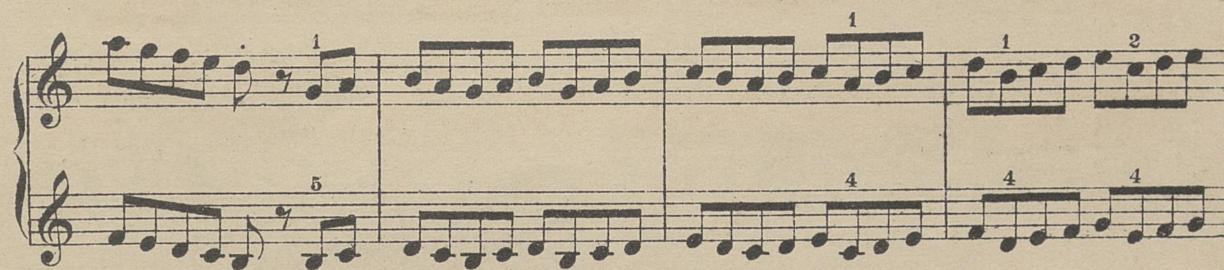
I.

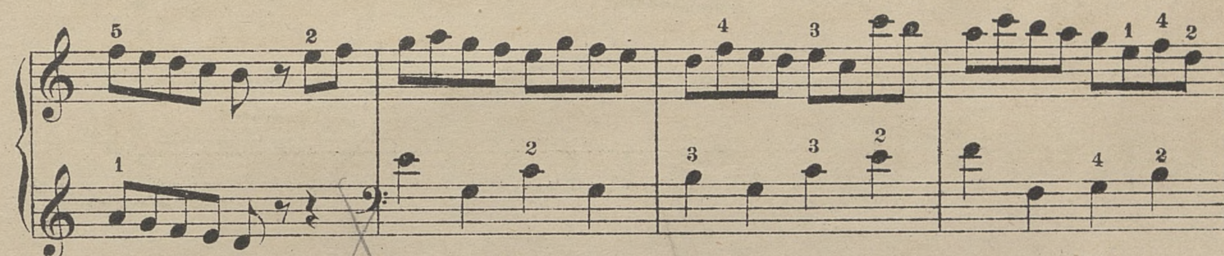
Prędko.

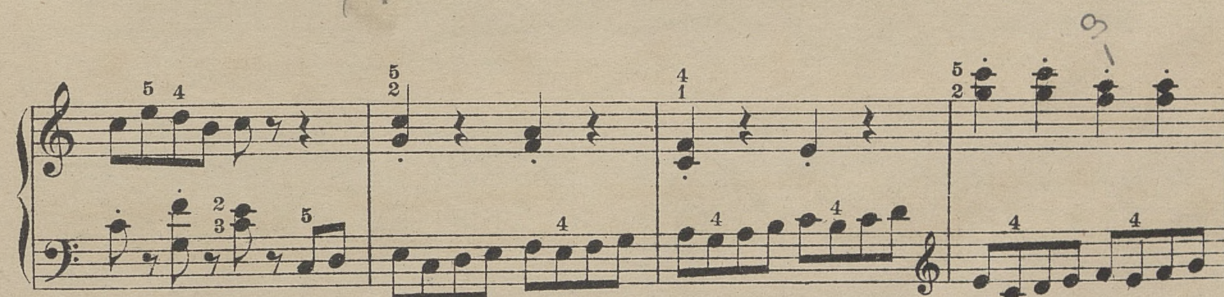
68.

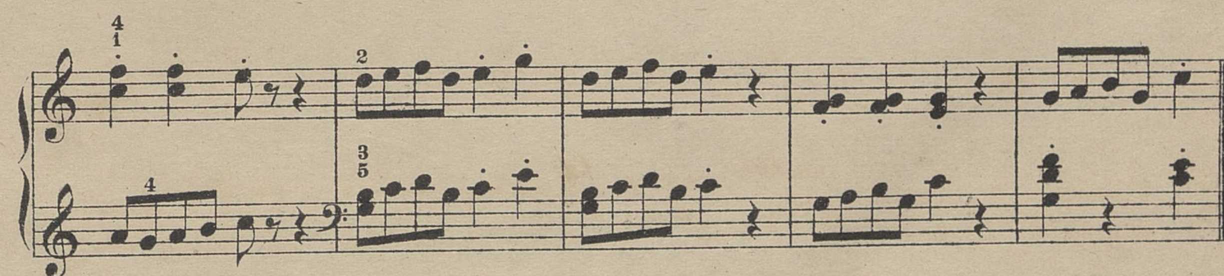
*) Etiuda pochodzi z francuzkiego i znaczy: wprawa, ćwiczenie. W muzyce oznacza utwór zwykle biegłości poświęcony.











W następnej Etiudzie trzeba najprzód po cztery takty pojedyńczo każdą ręką się uczyć, zanim się zagra obiema rękami całą Etiudę.

II.

Prędko.

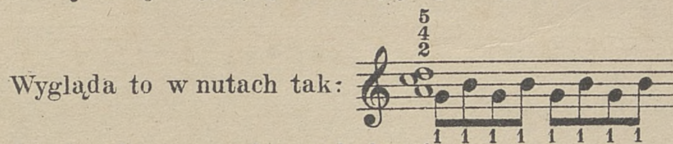
69.

Da capo (znaczy: jeszcze raz)

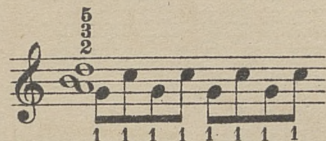
Podkładanie i przekładanie palców.

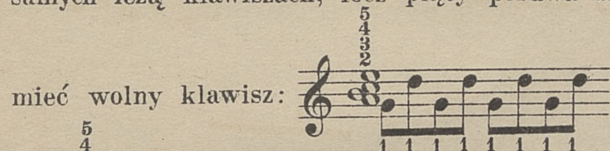
Uważaj ciągle, aby rękę trzymać równo i gładko, bez pod oszenia pierwszych stawów, jak również, aby pierwszym palcem lekko i swobodnie poruszać. Tak ważne ćwiczenie podkładania i przekładania polega na następującem przygotowaniu, nadającem pierwszemu palcowi giętkość i łatwość wyciągania.

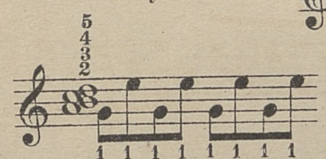
Prawa ręka. Palce 2, 4, 5, kładzie się na klawiszach *a, c, d,* a pierwszym palcem uderza się kolejno *g, h,* podkładając go naprzemian.

Wygląda to w nutach tak:  Powtórz to 20 razy powoli. Tutaj podkłada się pierwszy palec pod drugi.

Teraz pierwszy palec pod trzeci, a palce 2, 3, 5 na klawiszach spoczywają.
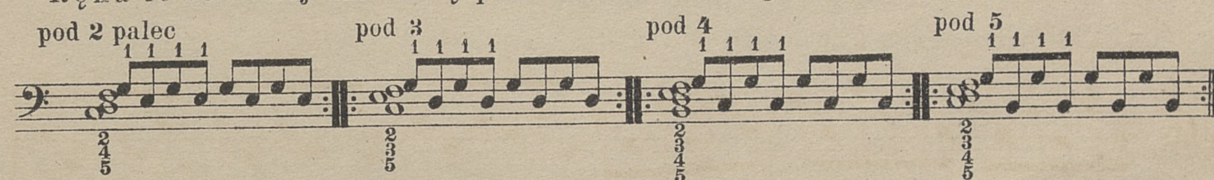


Teraz pierwszy palec pod czwarty, przyczem drugi i trzeci na tych samych leżą klawiszach, lecz piąty posuwa się o jeden klawisz dalej, aby do podkładania mieć wolny klawisz:  Nakoniec pierwszy palec pod piąty:
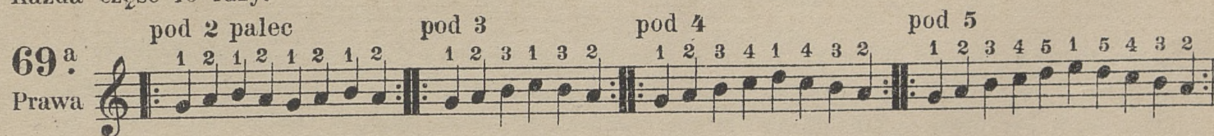


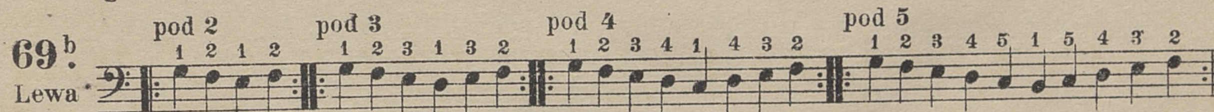
Ostatnie wprawy są trudne i wymagają natężenia, ale to właśnie kształci palec. Przy oddalonem podkładaniu można cokolwiek zgiąć rękę na bok w stawie. Ale unikaj podnoszenia stawów palcowych!

Ręka lewa. Tutaj układa się palce tak samo według liczb wyżej podanych:
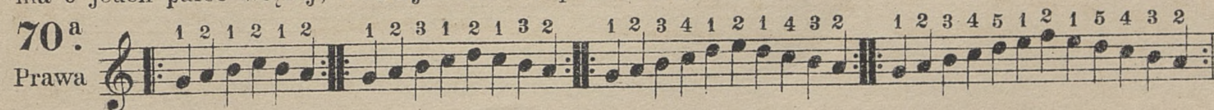


Teraz idzie swobodne podkładanie, bez leżących palców. Uważaj na spokojny układ ręki. Każda część 10 razy.
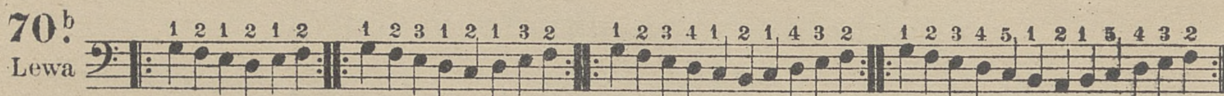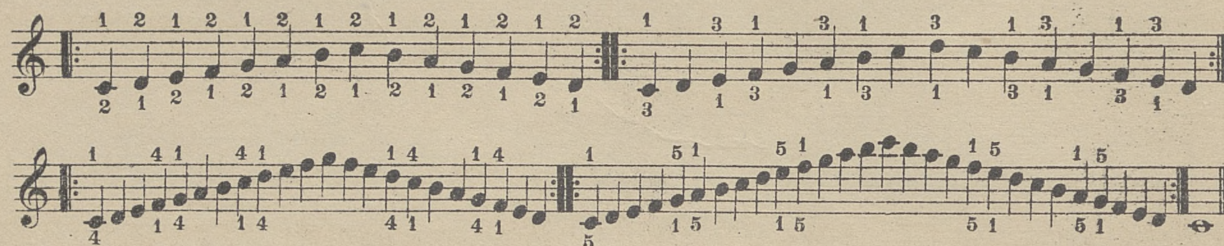




Następujące wprawy są też i na przekładanie; są to też same wprawy co wyżej, tylko każda ma o jeden palec więcej; uważaj ściśle na palcowanie.



70.[b] Lewa



Dłuższe ćwiczenia na podkładanie i przekładanie.



Wszystkie te wprawy graj codziennie, gdyż one są wstępem do gam.

Gamy.
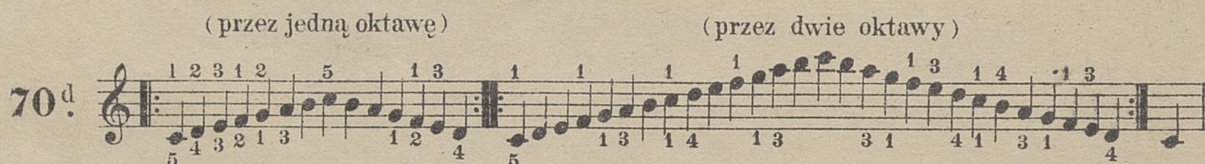
Szereg dźwięków po sobie obok idących zowie się g a m ą (po włosku „Scala"). Gamę można zacząć od każdego tonu, który wtedy jest podstawowym i prowadzi gamę do następnej oktawy, lub też i dalej.

Gam jest **24** podwójnego gatunku: **12** durowych (majorowych) i **12** mollowych (minorowych).

Pierwsza durowa jest *C* dur i gra się na samych białych klawiszach:

(przez jedną oktawę) (przez dwie oktawy)
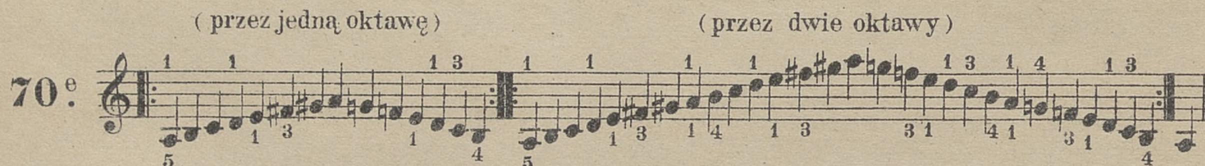
70.[d]



Przegrywaj każdą ręką **10** do **20** razy i uważaj na palcowanie.
Pierwsza gama mollowa jest *A* moll i brzmi tak.

(przez jedną oktawę) (przez dwie oktawy)

70.[e]



Powtórz je **10** do **20** razy i naucz się ich na pamięć tak, abyś sobie mógł w umyśle wyobrazić, jak brzmią i odróżnić, jak brzmi D u r, a jak M o l l. Musisz też nauczyć się szukać sam, zarówno gam durowych jak mollowych ze wszystkich tonów.

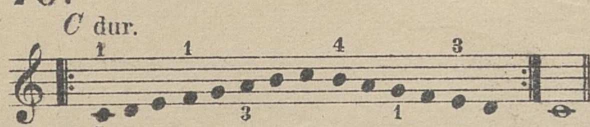
Ponieważ każda gama posiada stałe dźwięki przeto otrzymuje ona także i stałe znaki chromatyczne. Pamiętać tylko należy, iż gamy durowe mają też same znaki przy graniu do góry i na dół, przeciwnie zaś minorowe podwyższają dźwięki **6**. i **7**. przy graniu do góry, na dół zaś je zniżają, jak to widać wyżej na gamie *A* m o l l. Gama *C* d u r gra się cała na białych klawiszach, przeto nie ma żadnego znaku, a ponieważ oba krzyżyki *Fis* i *Gis* w gamie *A* m o l l z powrotem się kasują, przeto i ta gama nie ma znaków. Wrzystkie zaś inne mają znaki chromatyczne, jak to poniżej zobaczysz w wykazie gam, z których jedną lub dwie przegrywaj codziennie od **20** do **50** razy.

Gamy
do codziennej wprawy.

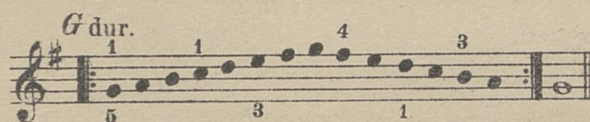
Najprzód graj gamy przez jedną oktawę, potem przez dwie i trzy, uważając, aby zawsze toż samo wypadło palcowanie na dół jak do góry idąc. Powinieneś grać gamy w średnich oktawach klawiatury, jako najdogodniejszych.

70. f

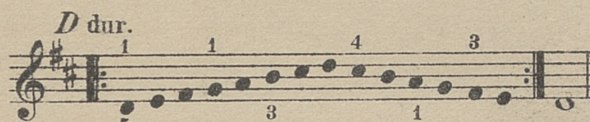
C dur.



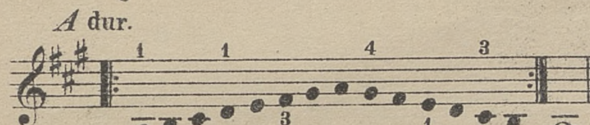
G dur.



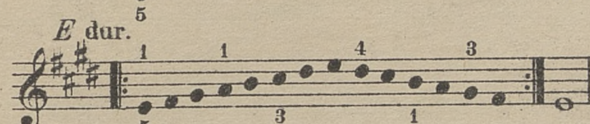
D dur.



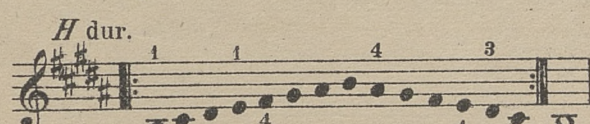
A dur.



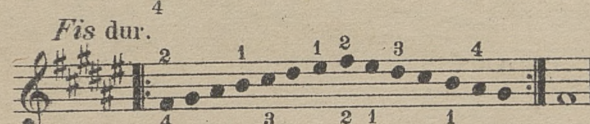
E dur.



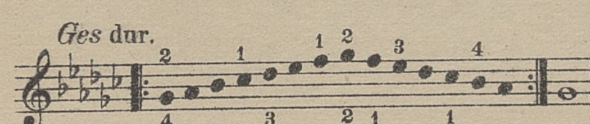
H dur.



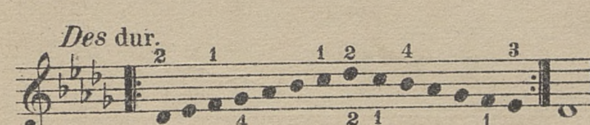
Fis dur.



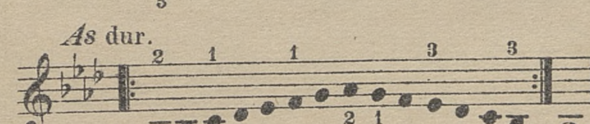
Ges dur.



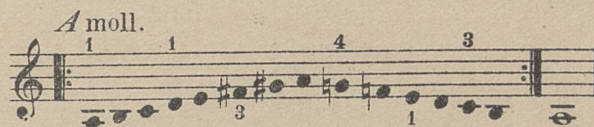
Des dur.



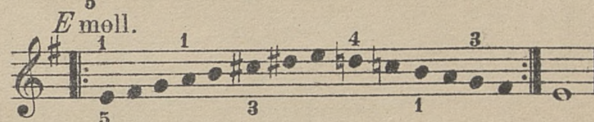
As dur.



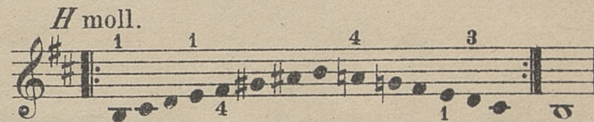
A moll.



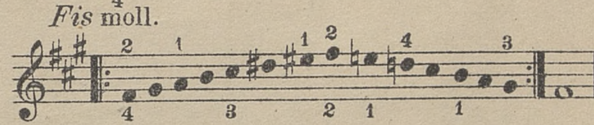
E moll.



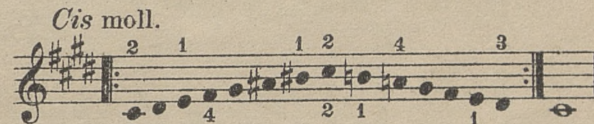
H moll.
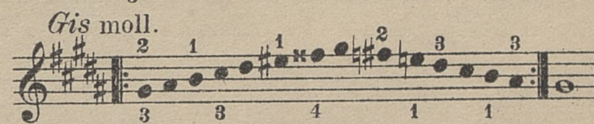


Fis moll.



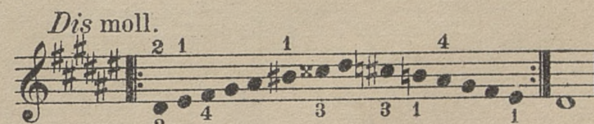
Cis moll.



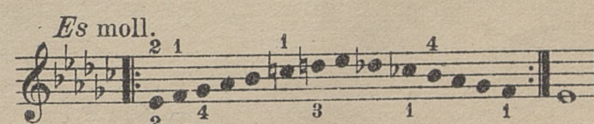
Gis moll.



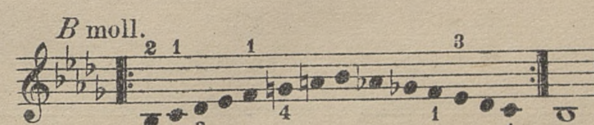
Dis moll.



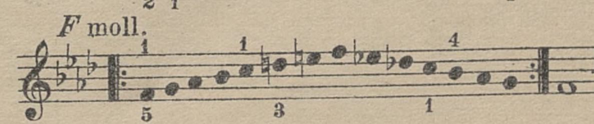
Es moll.



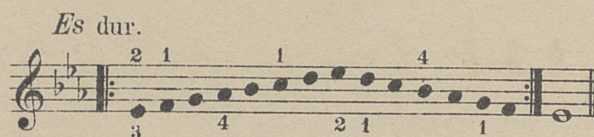
B moll.



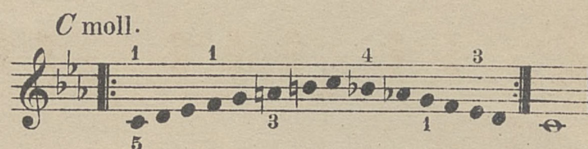
F moll.



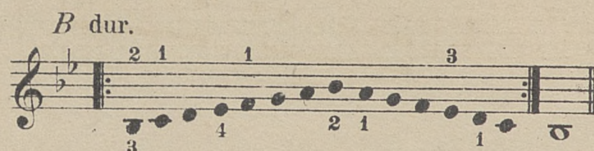
Es dur.



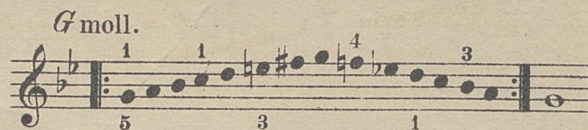
C moll.



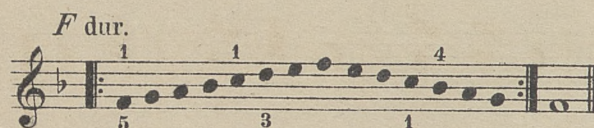
B dur.



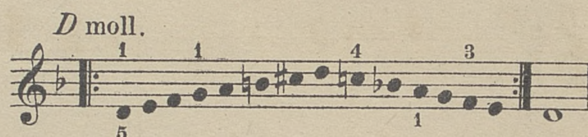
G moll.



F dur.



D moll.

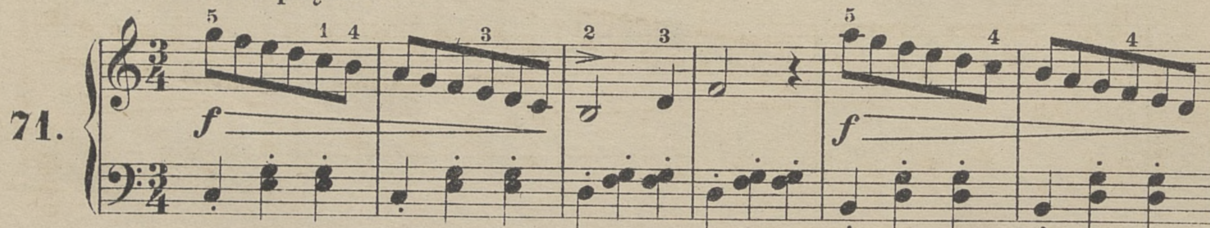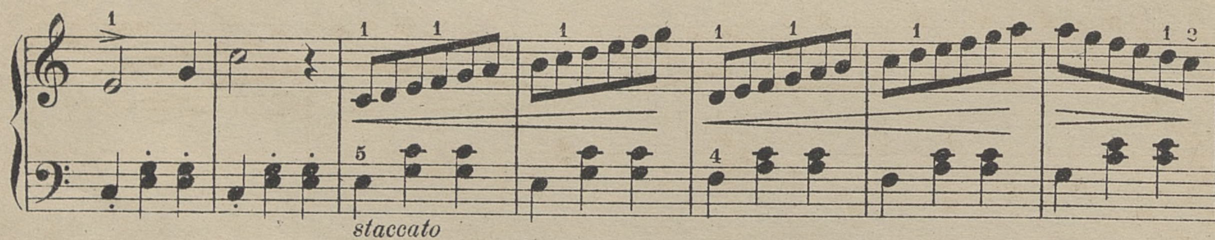


Sztuki z podkładaniem i przekładaniem palców.
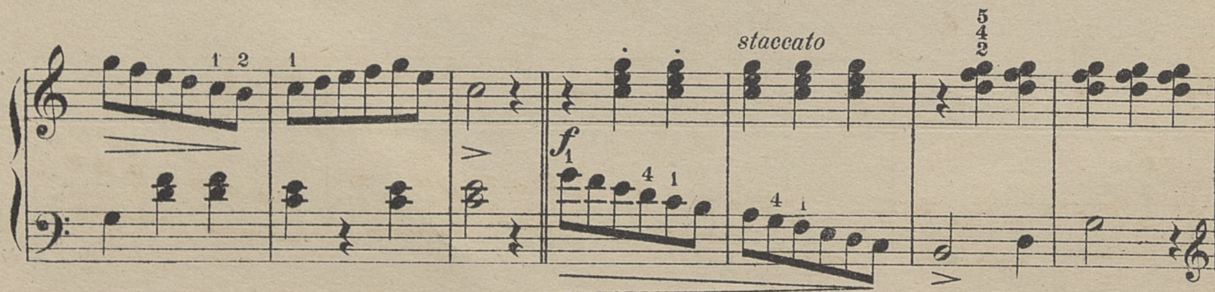
W tych sztukach znajdują się dwa nowe znaki ekspresyjne. Znak ⟩ oznacza stopniowe zciszanie, a zaś ⟨ stopniowe wzmacnianie gry.
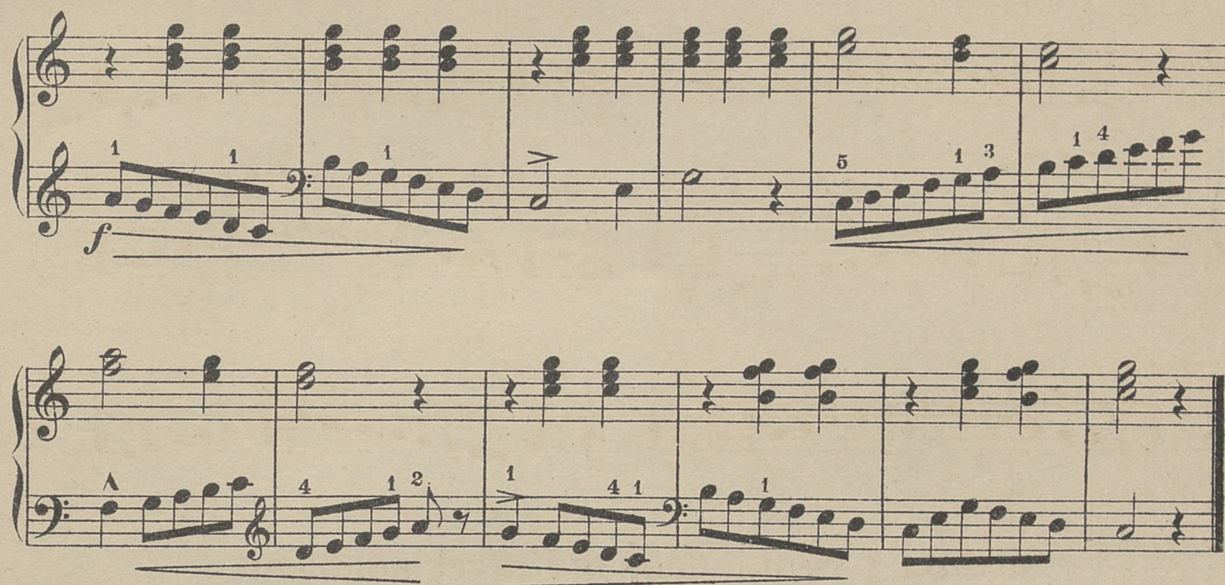
Wesoło i prędko.

71.
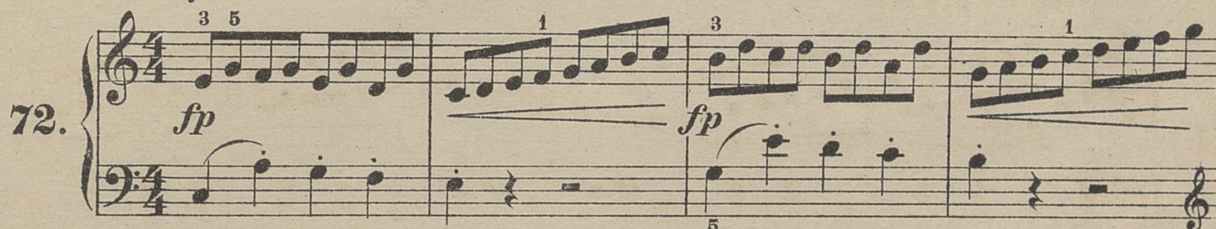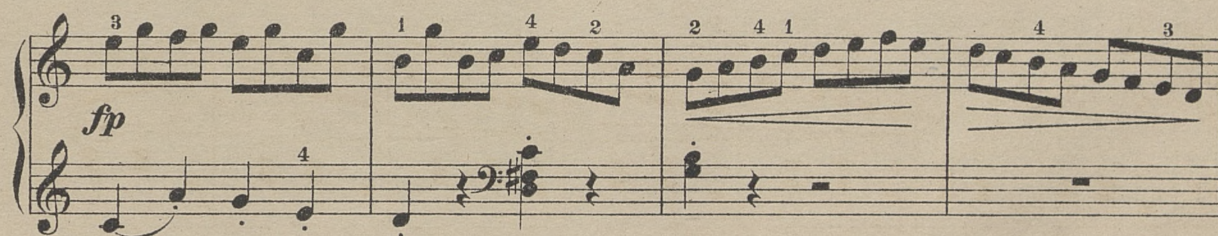








W tej sztuce znak *fp* nakazuje grać mocno i zaraz potem cicho.
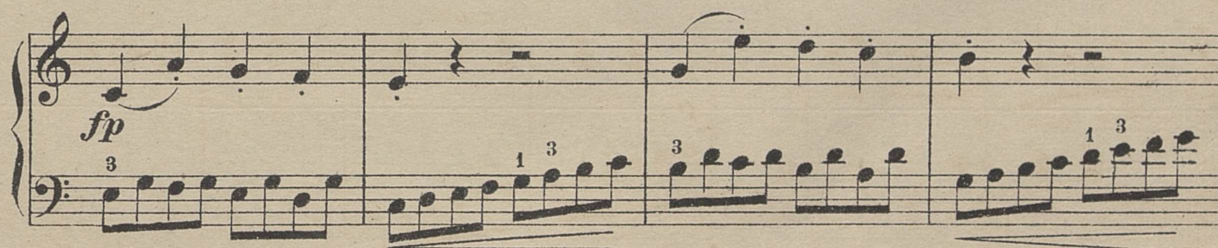
Etiuda.
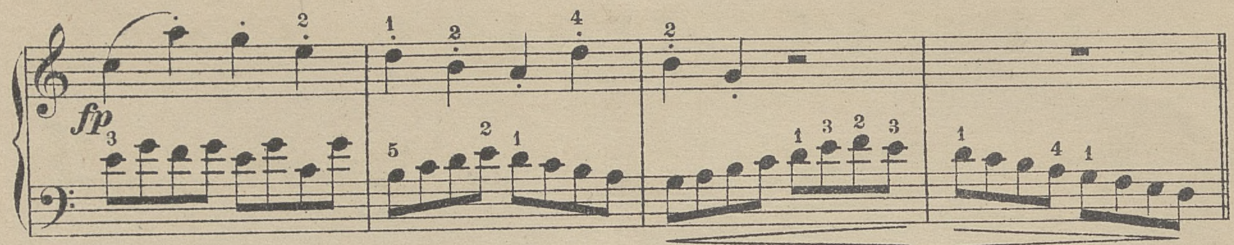
Prędko.
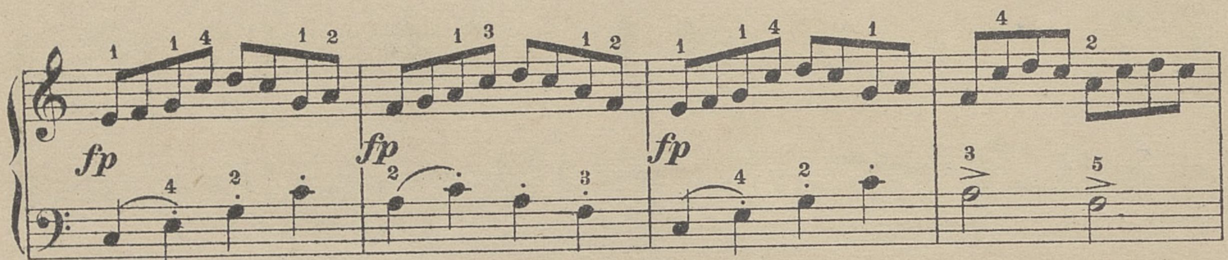
72.

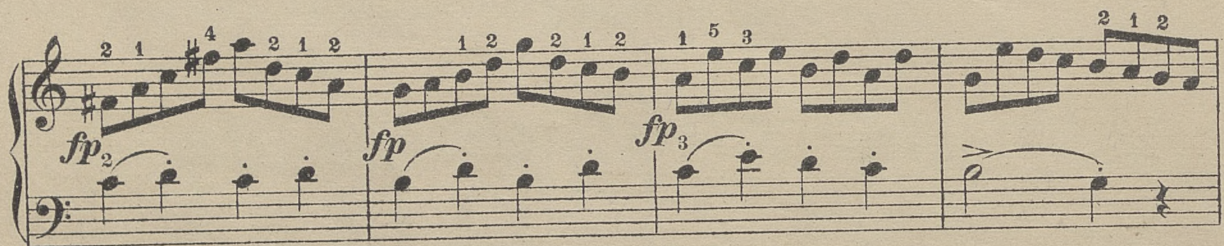


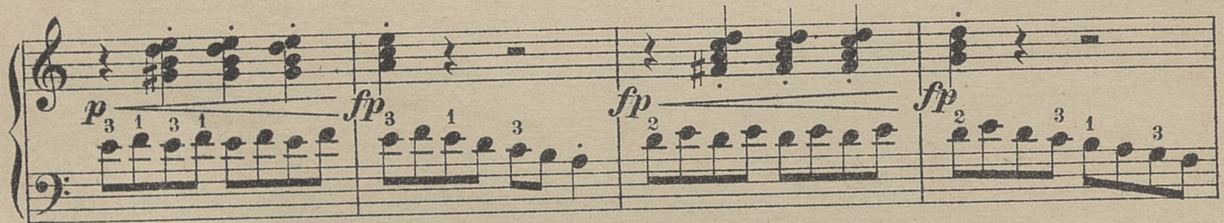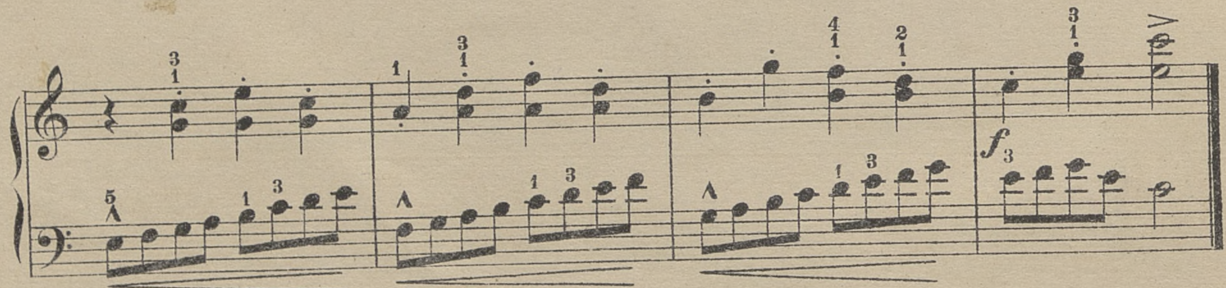





fp


fp
fp
fp


fp
fp
fp


p
fp
fp
fp


f

Łuki łączące.

Jeżeli dwie jednakowe nuty połączone są łukiem jak np:



to wtedy drugiej nuty się nie uderza, tylko trzeba ją przetrzymać przez ciąg jej wartości, jak gdyby to był jeden dźwięk. Ale pamiętaj, że to ma miejsce przy tych samych nutach, bo skoro połączymy łukiem dwie różne nuty, to trzeba uderzyć je według tego, jakie oznaczają klawisze.

Zagraj na próbę poniższe przykłady, rachując na cztery.
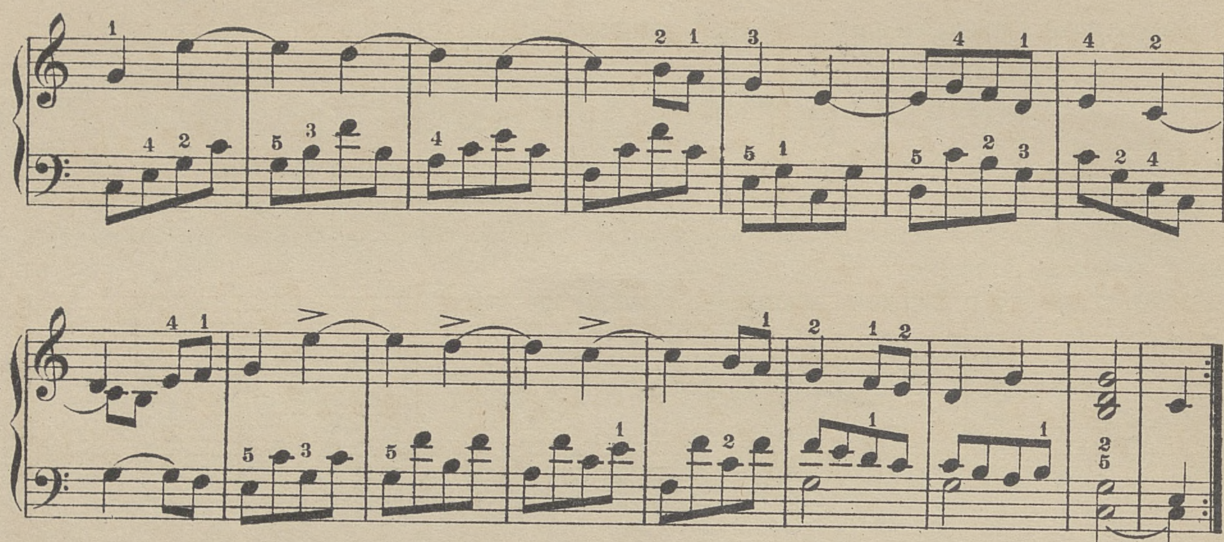
73. Prawa / Lewa

Poniżej dajemy sztuczkę z takiemi łukami.

Rachuj z początku ósemki, potem dopiero dwie ćwiartki.

Cavatina (czyli Utwór śpiewny.)

74.

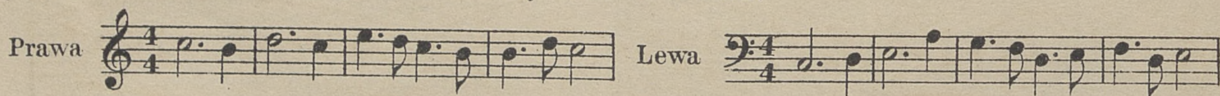


O punkcie przy nucie.

Jeżeli przy nucie z prawej strony znajduje się punkt (kropka) to on przedłuża wartość tej nuty o połowę.
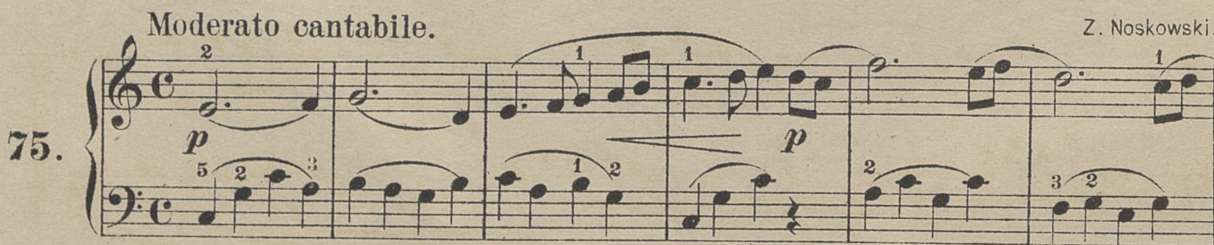
A więc cała nuta z punktem znaczy tyle co 3 półnuty, bo 2 półnuty zawiera cała, a punkt znaczy połowę, a więc jedną półnutę); wygląda to tak, jakby cała nuta z półnutą połączona była łukiem . Półnuta z punktem równa się 3 ćwierćnutom . Ćwierćnuta z punktem trzem ósemkom . Punkty stoją również i przy pauzach i mają toż samo znaczenie .

Trzeba się przyzwyczaić dokładnie taką nutę wytrzymywać. Wyuczmy się tego na następnym przykładzie licząc 4 ćwierćnuty albo 8 ósemek.



Oto kilka sztuczek na różne rodzaje punktów.

Cavatina.



Melodja.

Z. Noskowski.

76.

p odbita

legato

Ostatni takt jest nie zupełny, gdyż w odbitce znajduje się tyle ósemek, ile ich brak w tym takcie.

Walczyk.

Z. Noskowski.

77.

crescendo

p

crescendo

p

cresc.

f

p

p

Dwa i trzy razy wiązane nuty i pauzy.

Ósemkę można podzielić na dwie części zwane szesnastkami lub dwa razy wiązanemi, które się piszą pojedyńczo 𝅘𝅥𝅯, a zbiorowo ♬ ♬♬. Pauza pisze się 𝄿. Porachuj teraz aż do całej nuty, wiele szesnastek każdy rodzaj nut mieści. I tak: Wiele szesnastek ma ósemka? Wiele ćwiartka? (która ma dwie ósemki). Wiele ma półnuta i nakoniec cała nuta?

Jeżeli ósemkę dzielisz na trzy części, to otrzymasz trójkę (triolkę) szesnastek. Pomyśl teraz ile znaczy ósemka z punktem? Podziel ósemkę na dwie szesnastki, dorachuj połowę za punkt i otrzymasz trzy szesnastki. A więc: 𝅘𝅥𝅮. albo pauza 𝄾. znaczy 𝅘𝅥𝅮‿𝅘𝅥𝅯 lub 𝄾 𝄿; razem zaś ♫. lub ♪𝄿♪ znaczy ćwiartkę. Dla wprawy dajemy odpowiednie utwory.

Cavatina.

78.

Podzieliwszy teraz szesnastkę na dwie części, otrzymamy tak zwane trzy razy wiązane, które piszemy tak: albo kilka razem: . Pauza . I znowu rachuj aż do całej nuty, ile każdy gatunek nuty ma trzy razy wiązanych t.j. jeżeli jedna szesnastka ma dwie trzy raz wiązanych, ile ich idzie na jedną ósemkę? ile na ćwiartkę? ile na półnutę, ile wreszcie na całą nutę? – Szesnastkę podzieliwszy na trzy części, otrzymamy trójkę trzy razy wiązanych

Oblicz także ile znaczy jedna szesnastka z punktem. Pamiętając że punkt znaczy połowę wartości nuty, za którą stoi widzimy, że: znaczy tyle co: , albo . Pauza równa ; w następstwie , albo znaczą ósemkę, gdyż szesnastka jedna znaczy dwie trzy razy wiązane, punkt jedną i druga trzy razy wiązana, to znowu dwie, czyli razem cztery nuty trzy razy wiązane t.j. ósemka.

A teraz parę sztuczek dla wprawy w tych gatunkach nut.
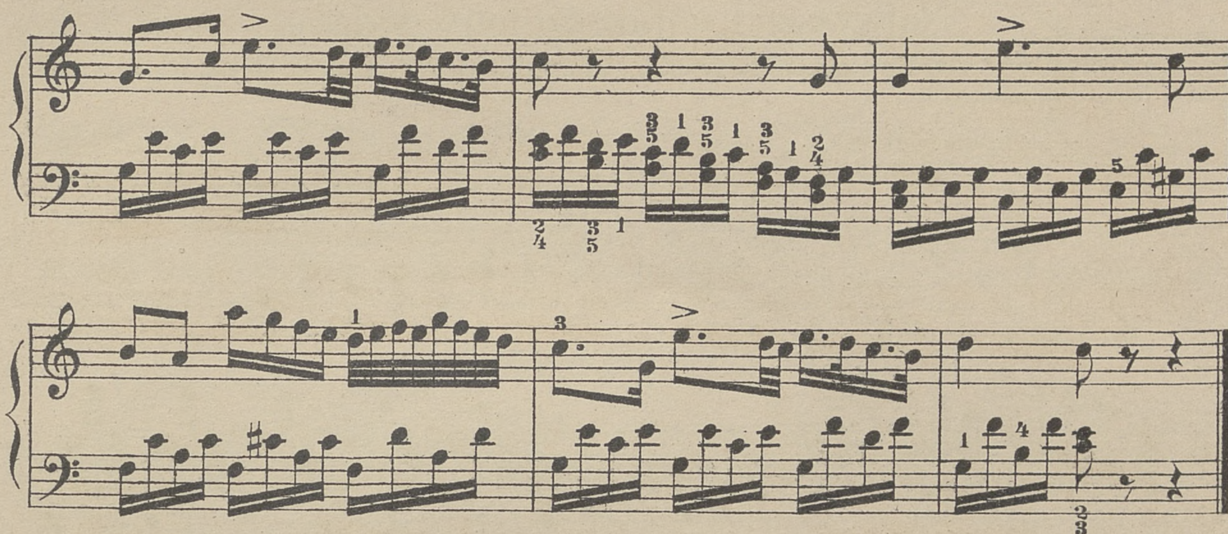
Polka.

79.

Cavatina.

Spokojnie.

80.

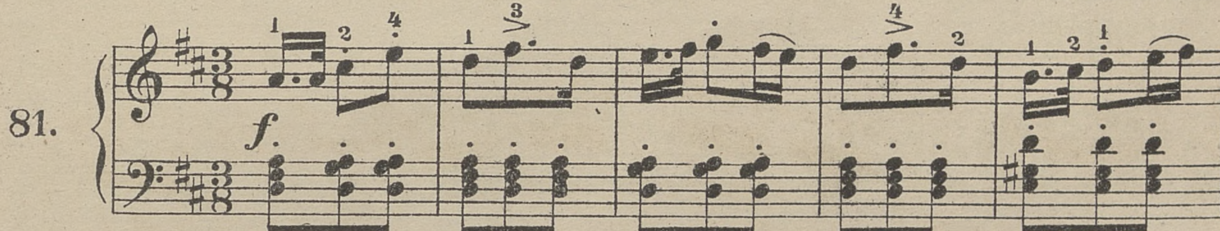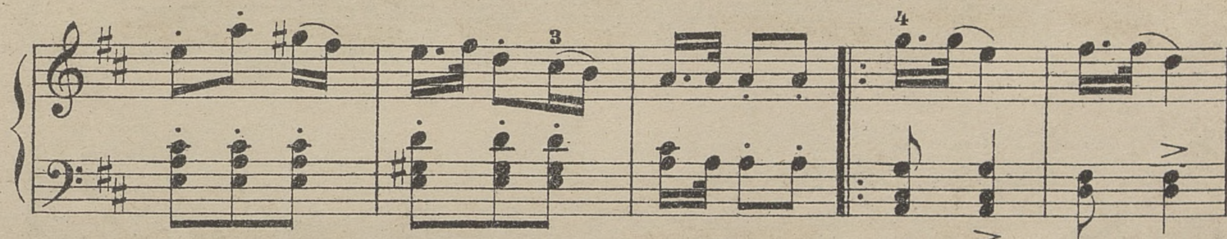


Wponiższym mazurze należy dobrze wytrzymać punkt za szesnastką, a trzy razy wiązaną bardzo krótko zagrać. W zakończeniu znajdziemy po raz pierwszy trójki dwa razy wiązane.
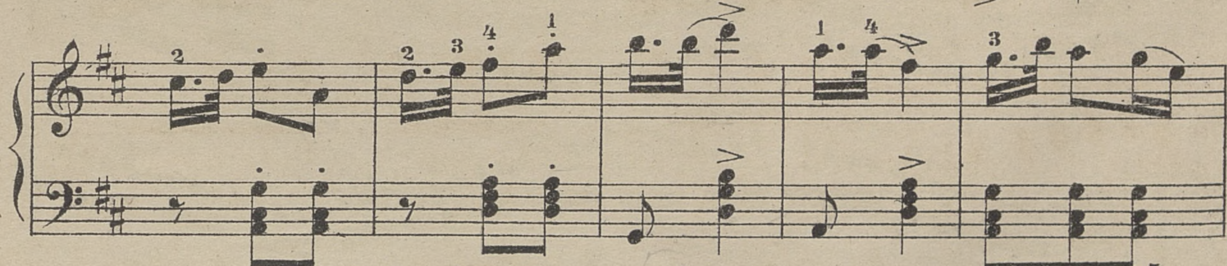
Mazurek.

Z. Noskowski.
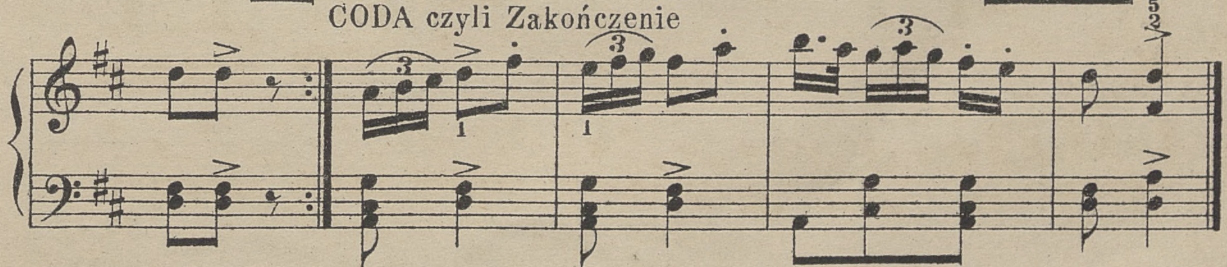
81.
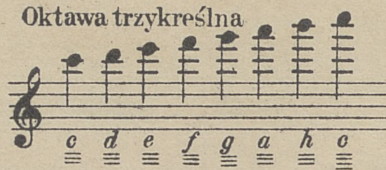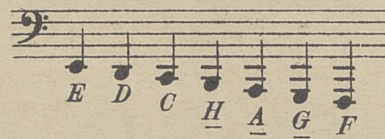






CODA czyli Zakończenie
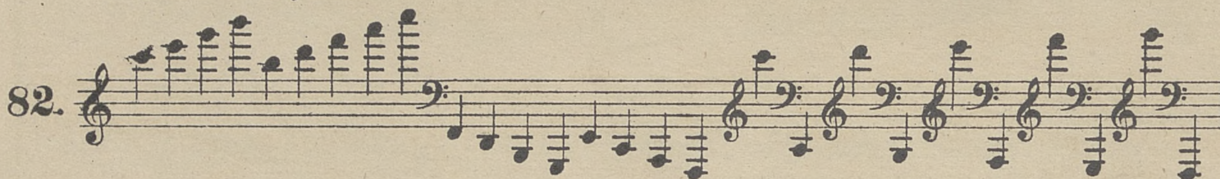


Najwyższe i najniższe nuty dodane.

W „systemie Nut" widziałeś już bardzo wysokie i niskie nuty z wieloma dodanemi linijami; trzeba się ich teraz nauczyć.
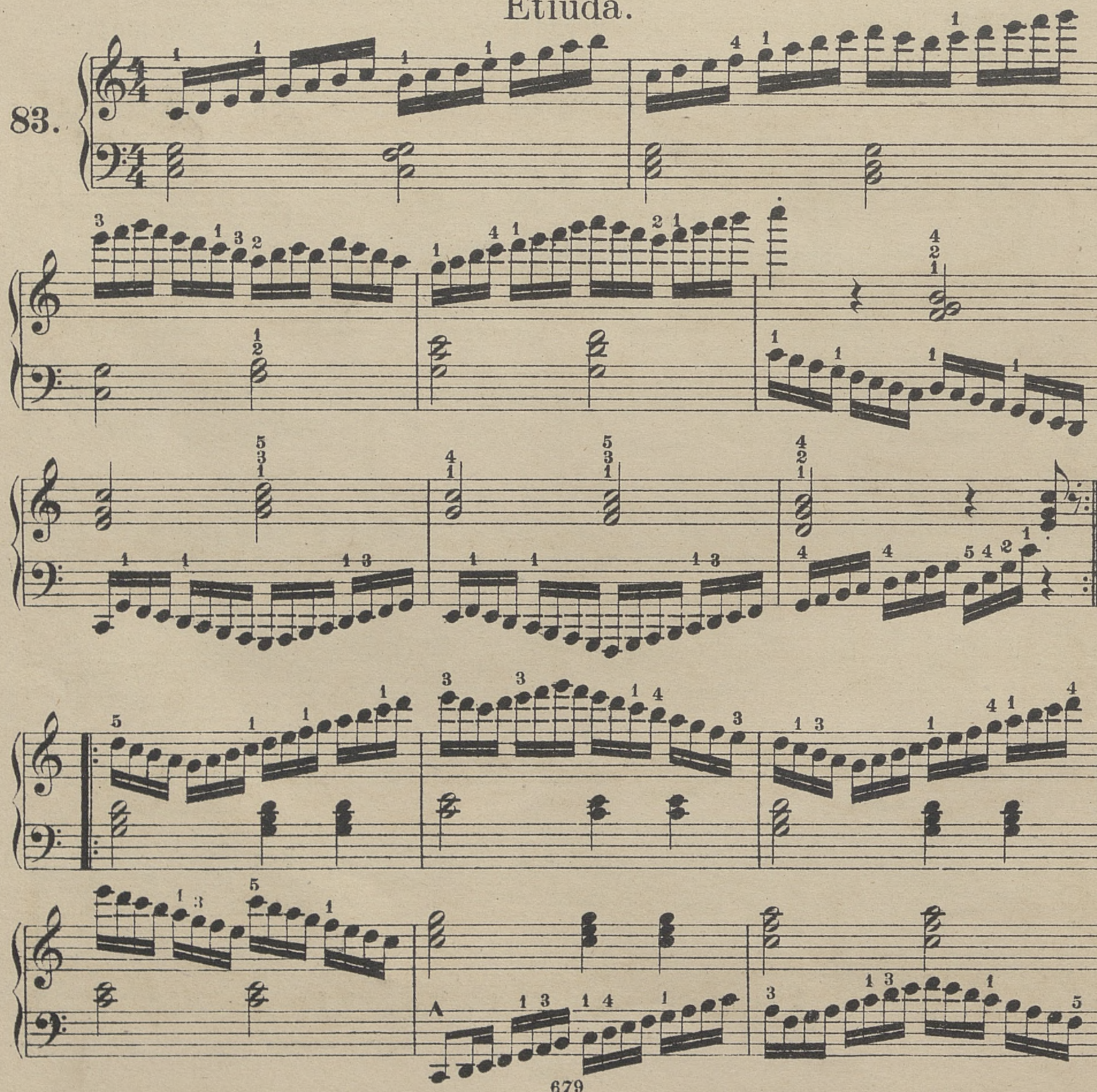


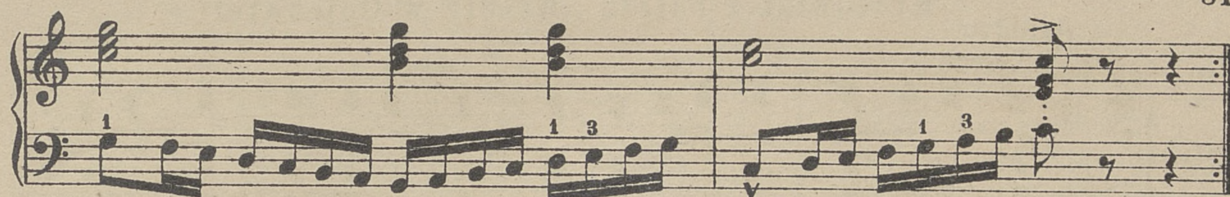


Przykład do czytania

82.


Etiuda.

83.
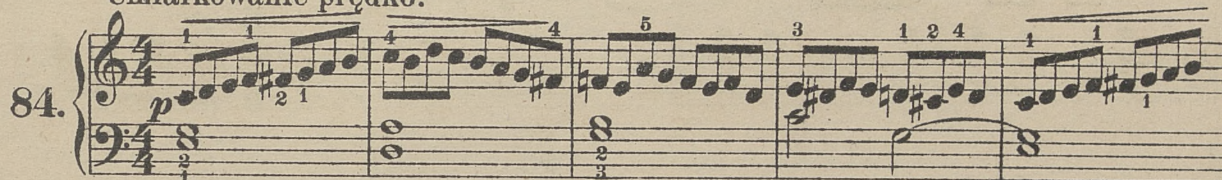
Ekspresyja czyli wyrazistość.

Zwróćmy uwagę na kilka nowych znaków wyrazistości: *mf* t.j. mezzo forte znaczy półmocno (czyli średnio); *pp* t.j. pianissimo znaczy bardzo cicho; *ff* t.j. bardzo mocno.

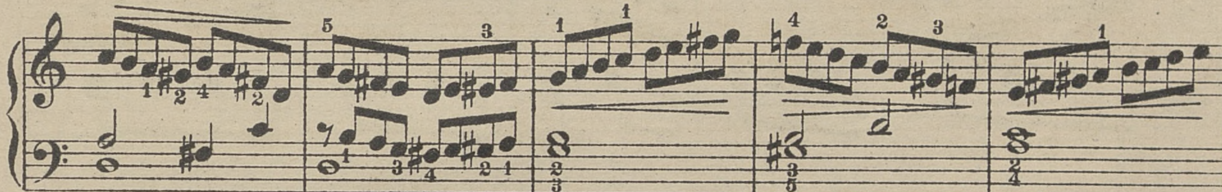
Mała Etiuda na wyrazistość.

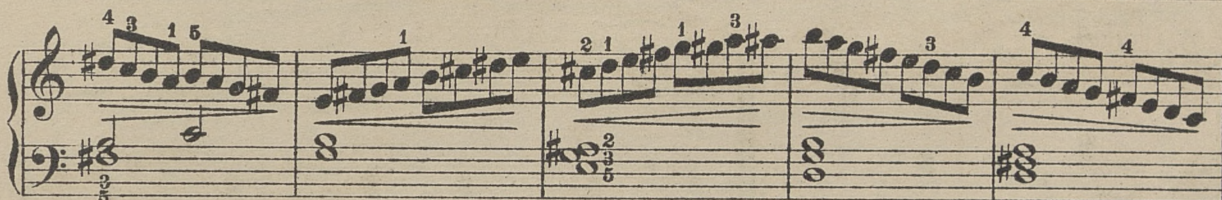
Umiarkowanie prędko.
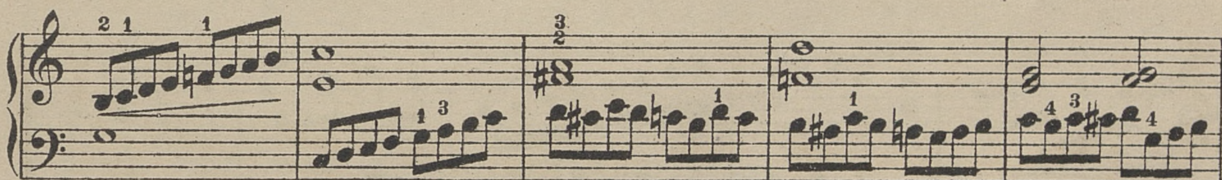
84.
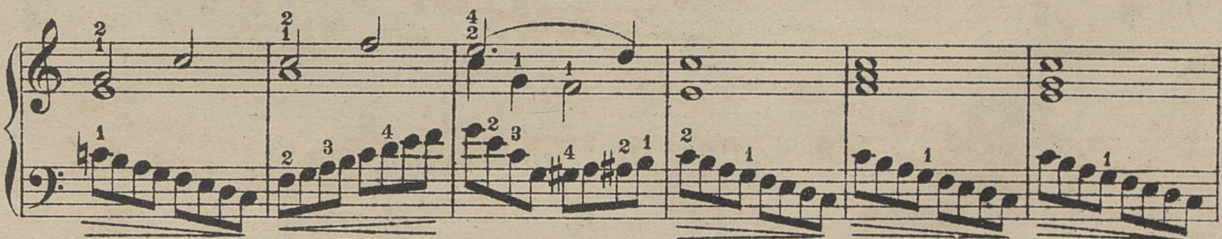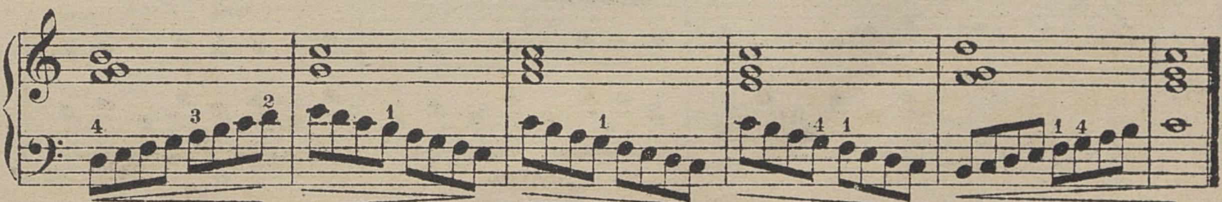


NB. Ten znak ——— znaczy coraz mocniej, — ten ——— coraz ciszej.











Krakowiak z baletu „Wesele w Oojcowie."

Allegro.

J. Stefani.

85.

mf

f

p

Za szumnym Dniestrem.

Poco Andante. Trochę spokojnie-idąc.

K. Narbut.

86.

p

legato

W tej piosence napotykamy zsuwanie palca z czarnego klawisza na biały.

Siałem proso na zagonie.

Andantino.

87.

p espressivo

legato

(zsunać)

cresc.

mf

p

Krakowiak.

Allegretto.

88.

Etiuda.

Płynnie. Trzeba uczyć się pasażów szesnastkowych osobno każdą ręką 10 do 20 razy.

89.

cresc.

Jeżeli nad nutami stoją punkty i łuki to znaczy: że należy nie zbyt szybko odrywać od klawiszów lecz zatrzymać nutę trochę przed oderwaniem. To się nazywa: *mezzo staccato* t.j. półkrótko.

Wierne dziewczę.

Moderato.

90.

p *legato*

Znak nazywa się *Fermata* i znaczy, że nutę, nad którą stoi fermata, należy dłużej nad wartość przetrzymać.

„Z Bogiem w świat!" Pieśń.

Z. Noskowski.

Moderato.

91.

p *f* *p*

W czwartym takcie od końca trzeba dobrze wykonać zmianę palców na jednym klawiszu, bez powtórnego uderzenia. W następującym polonezie napotkamy znak 𝄎. Jest to „Abbreviatura" t.j. znak powtórzenia poprzedniej figury, lub też całego taktu bez zmiany.

Polonez

Moderato. Z. Noskowski.

92.

NB. Trio znaczy cześć trzecia czyli środkowa, po której wraca się do początku.

Wprawa w granie akordów wytrzymanych.

Anioł pasterzom mówił.

Moderato.

93.

mf *f*
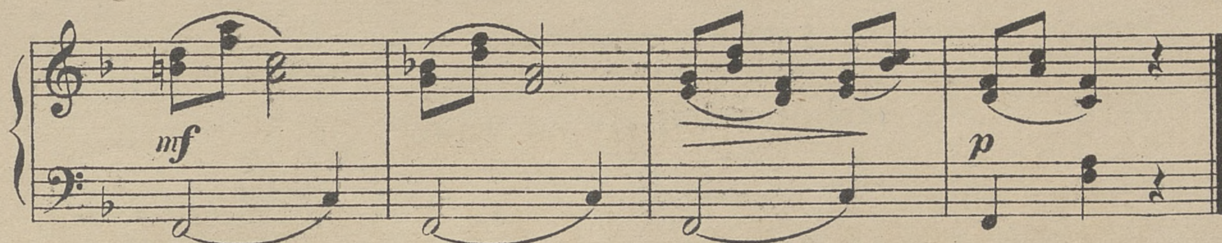
W następnej sztuczce trzeba dobrze wytrzymywać dolne nuty w lewej ręce.

Jaskółeczka. (Śpiewnik dla dzieci Nº 16.) Z. Noskowski.

Allegretto.

94.

mf *p* *mf* crescendo *f* *p*



Następuje wprawa na uderzanie lekko i sprężyście akordów lewą ręką.

NB. *Rall.* znaczy *rallentando* t.j. zwalniać ruch. *A tempo* znaczy grać znowu do taktu.

Już gwiazdka błysnęła

St. Moniuszko.

Allegretto moderato.

95.

p

rall.

f

a tempo

p

cresc.

f

Następuje teraz sztuczka na 4 ręce, w której tak samo jak w poprzedniej, uderzać trzeba lekko i sprężyście naznaczone w obu partyjach *staccato*. Dobrze będzie, gdy uczeń nauczy się obu partyj.

Chór z „Chaty za wsią."

96.

Allegro. Z. Noskowski.

Primo.

Secondo.

Allegro.

p *p* *mf* *mf*

cresc.

cresc.

f

ff

f
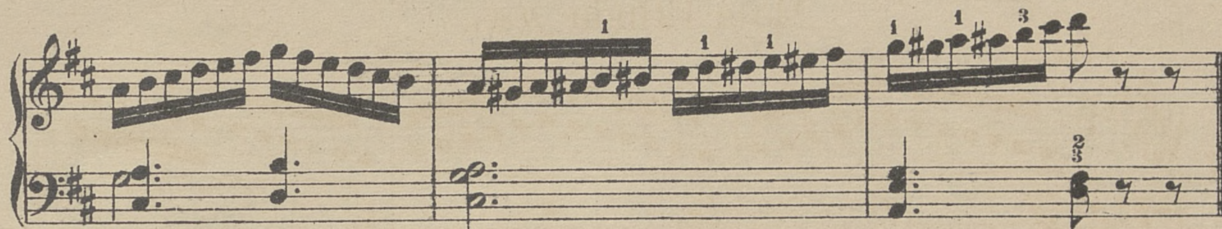
ff

Mała Etiuda *D dur.*

Biegle.

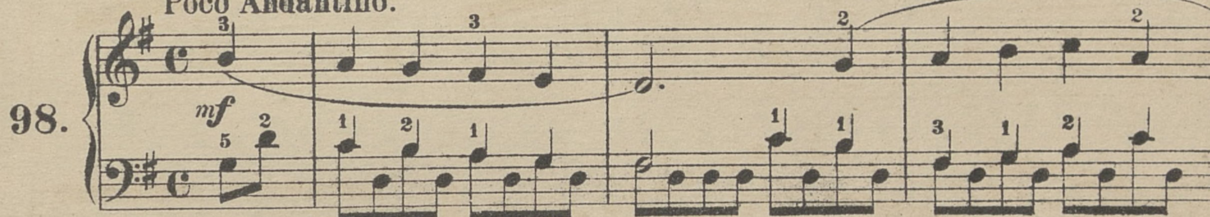
97.

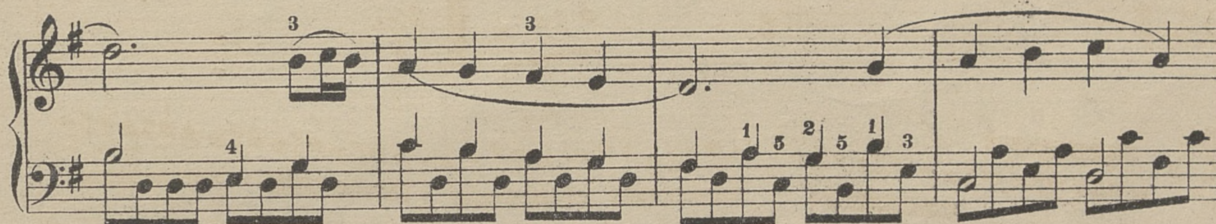
diminuendo
zciszanie
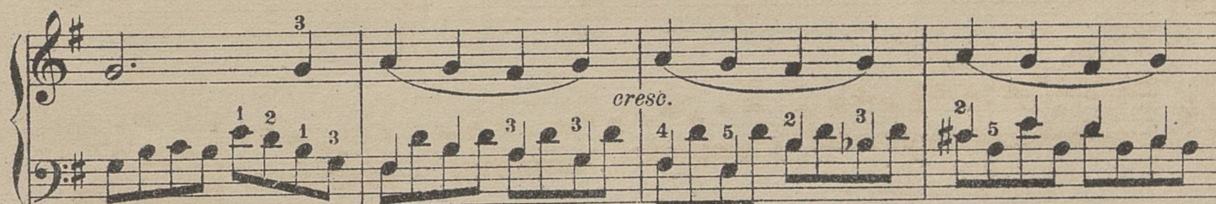


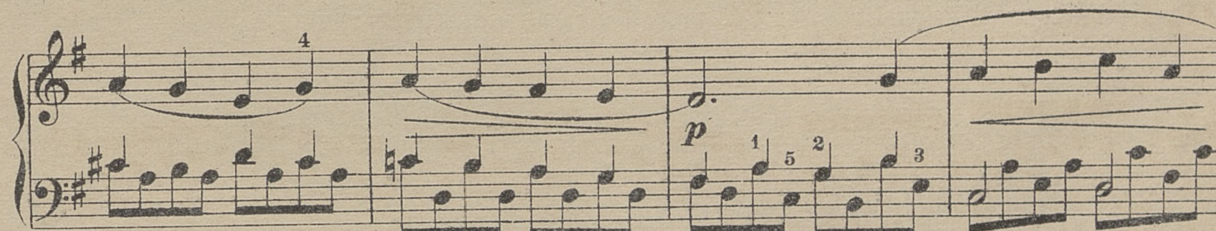
W następnej sztuczce uważać należy, aby wytrzymywać w lewej ręce dłuższe nuty, stanowiące jakby drugą melodyję.
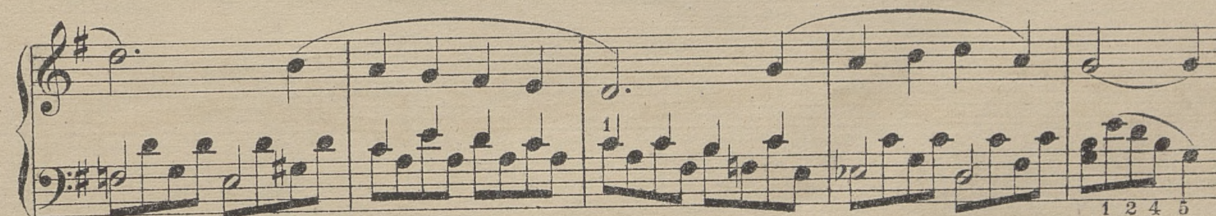
Oj! na dół rzeka płynie!











„Gdy w czystem polu“

Moderato cantabile.

99.

p

Próba samoistności rąk. Lewą rękę osobno wyuczyć.

Melodyja

Moderato.

Z. Noskowski.

100.

mf

Etiuda na Trójki.

Żwawo.

101.
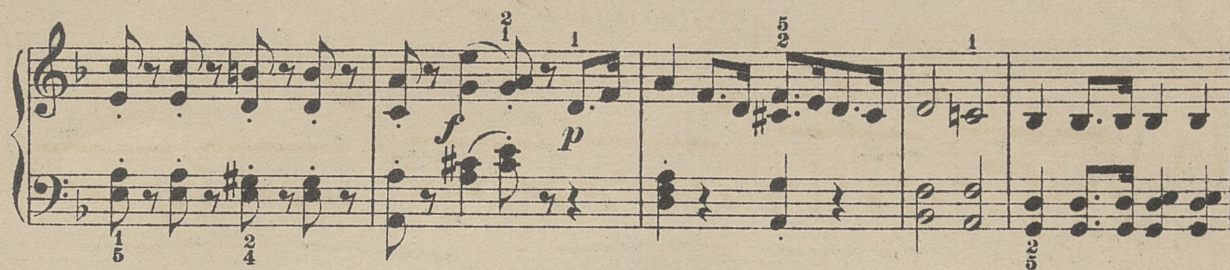
Marsz *D* moll.

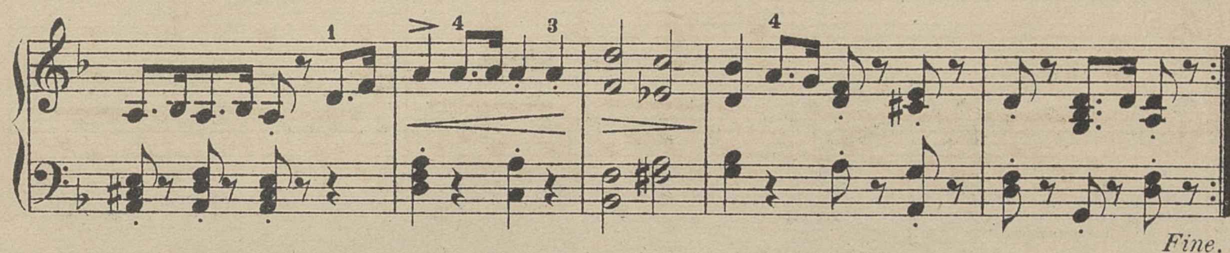
L. Köhler.

Spokojnie.
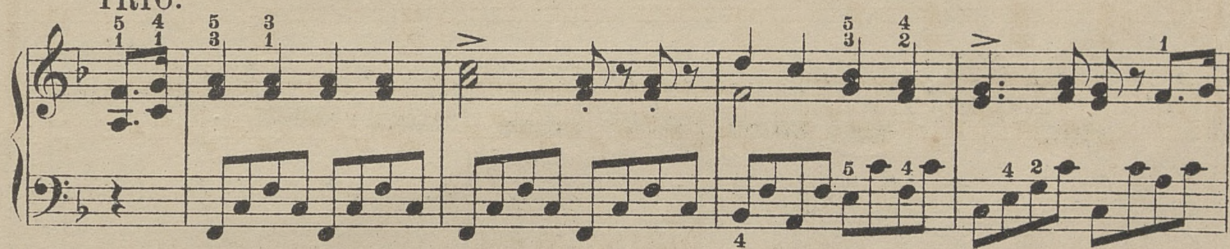
102.
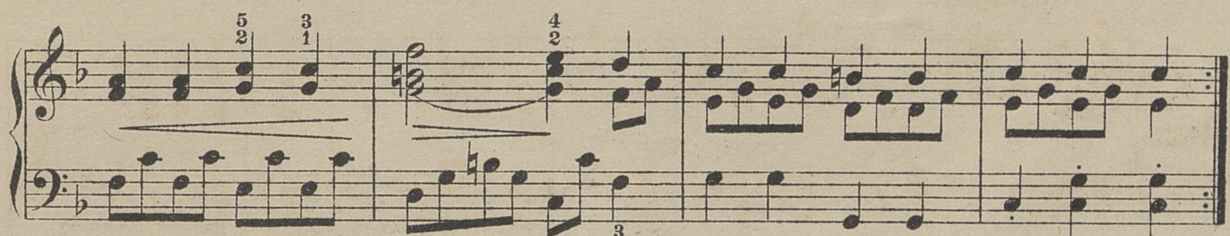
p
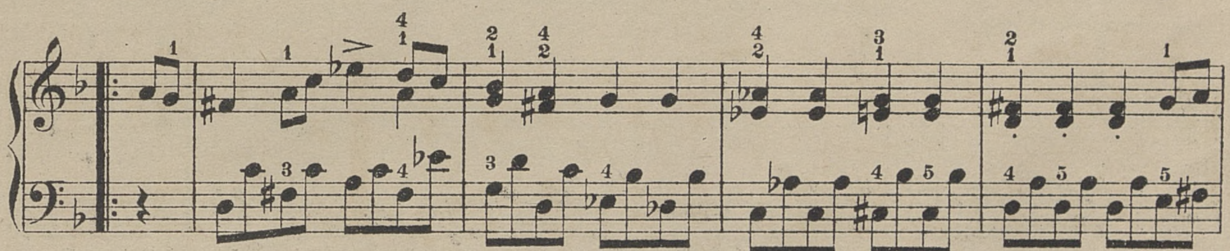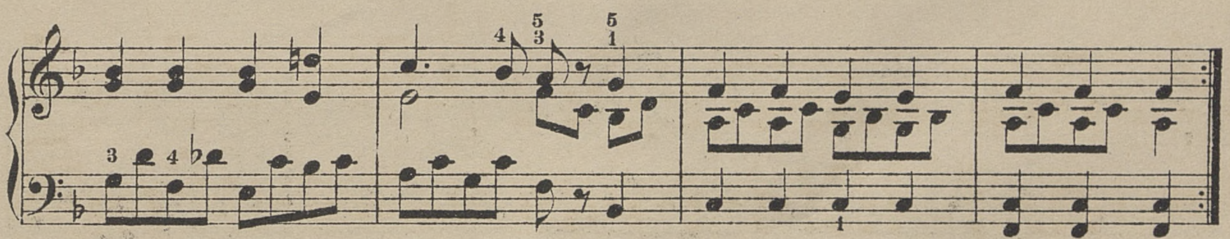




TRIO.









Da capo al Fine.
Od początku do końca,
t.j. gdzie napisane: *fine.*

Rondino *B dur.*

Allegretto.

103.

crescendo

cresc.

Upiększenia czyli ozdobniki.

Nutki z ozdobnikami piszą się drobno i nie należą do podziału taktu. Grać je należy lekko i ze smakiem. Zwyczajny forszlak t.j. mała nutka gra się prędko i krótko przed nutą wielką potem następującą, i nie wchodzi w rachubę taktu.

104.

mf

p

f

f

p

Podwójny forszlak (czyli dwie nutki) również prędko i lekko grać należy.

Żywo.

105.

f *p* *f* *p* *mf*

Pozostaje nam wspomnieć jeszcze o ozdobniku zwanym „Grupetto“ który się pisze ∾ i składa się z czterech nut; zaczyna się zwykle od nuty wyższej o stopień od nuty wielkiej czyli głównej, przy której stoi, potem gra się nutę główną, potem nutę o stopień niższą i wreszcie znowu nutę główną. Jeżeli wypadnie dodać znak chromatyczny u góry dla nuty wyższej, a u dołu dla niższej np. ∾ ∾ ∾ ∾.

Tryl, (tr lub tr~~~~) wymaga, aby nutę nad którą się go daje, grać prędko naprzemian z nutą o stopień wyższą. Z początku jednak należy tryl grać w takcie t.j. dzielić na nuty dwa lub trzy razy wiązane. Tryl ma zakończenie przez dodanie dźwięku o stopień niższego, jako nuty przedostatniej, poczem idzie nuta główna. Tryl czasem zaczyna się od nuty górnej, a także może nie mieć zakończenia.

Melodyja.

NB. Gra się na czwartą ósemkę.

Andante. Z. Noskowski.

106.

p

na drugą ósemkę

f

Krakowiak.

Allegretto.

107.

f

Znaki ⁓ ⁓ jest to tryler t.j. dodanie dwóch nut do nuty nad którą stoi; wykonywa się tak t.j. nieprzekreślony po nucie, zaś przekreślony przed nutą.
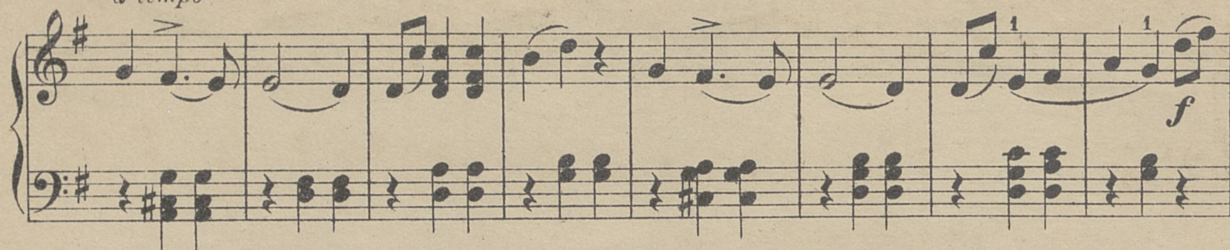
Gdybym ja była słoneczkiem.
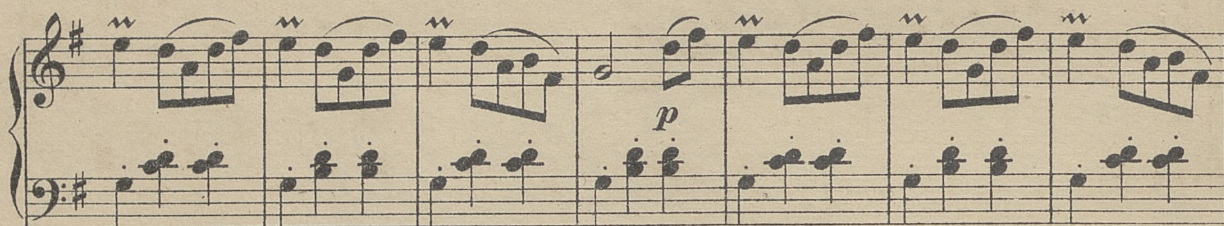
Allegro.
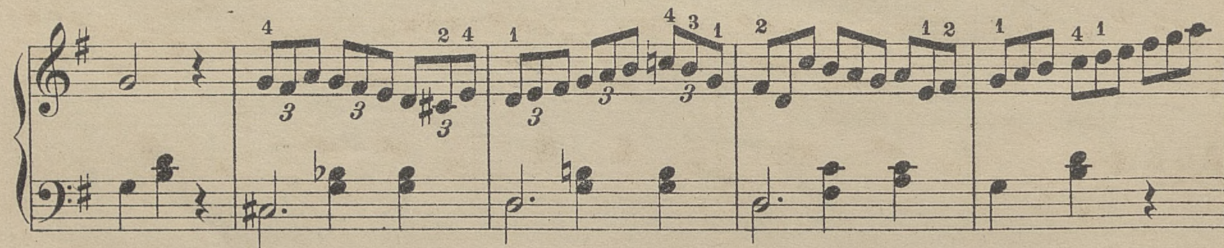
F. Chopin.
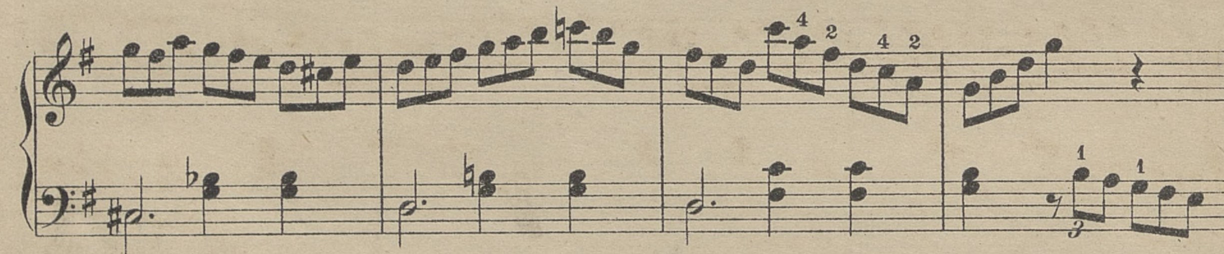
108.

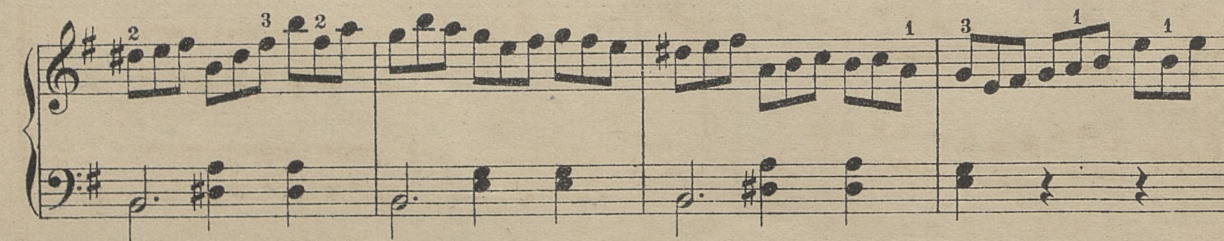
f *p* *p* *rall.*
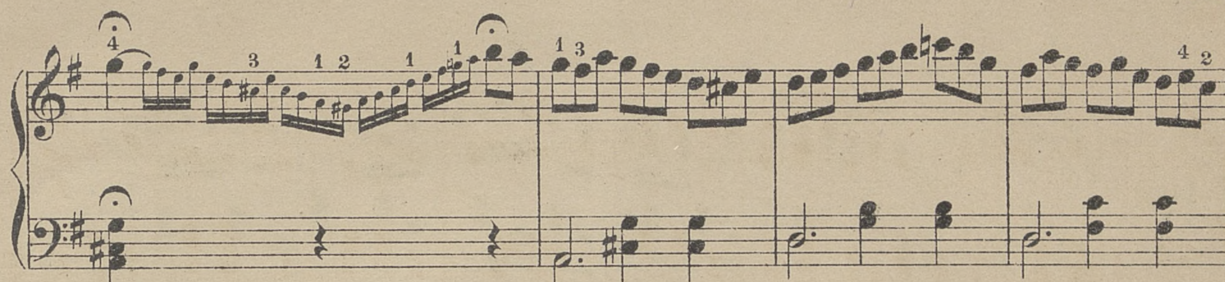

a tempo
1
1
f


p
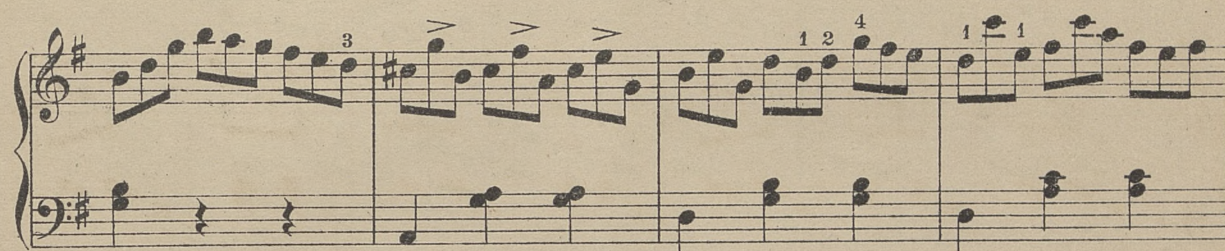


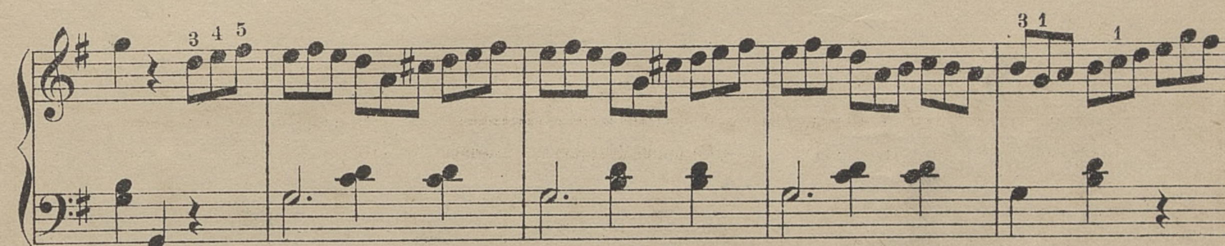


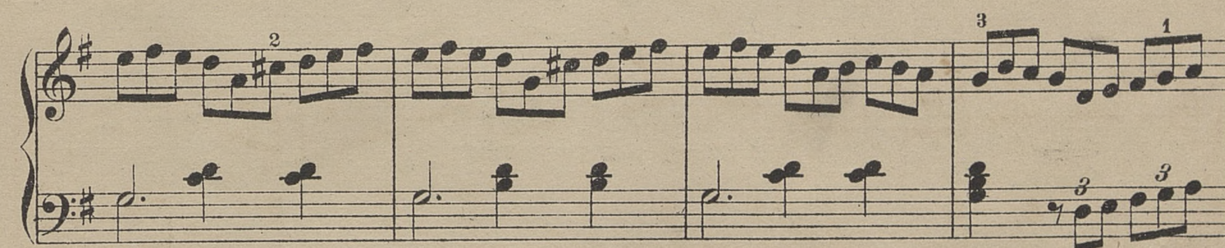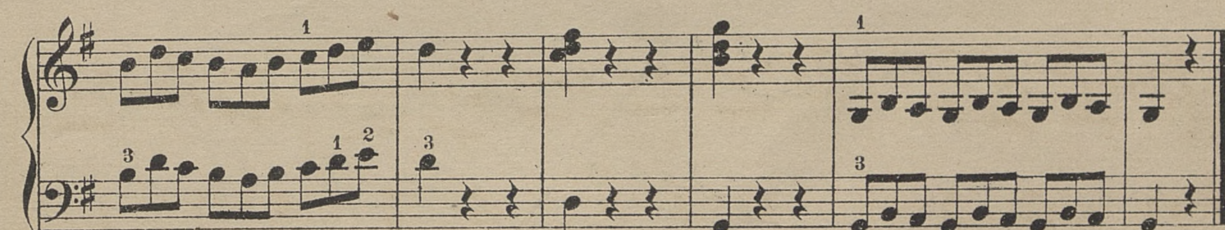




Cadenza jest to dowolna ilość nut w takcie Daje się ją na fermacie.









Zadumka.

Z. Noskowski

Moderato.

109.

mf

cresc.

p

f

p

